Компьютерра PDA 07.08.2010-13.08.2010

Компьютерра

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

ОГЛАВЛЕНИЕ

Сергей Голубицкий: Голубятня: Сидр №7

Николай Маслухин: Промзона: Гибридный велосипед

Михаил Карпов: Виноватого в проблемах iPhone 4 уволили из Apple

Василий Щепетнев: Василий Щепетнёв: Эра Старика Прохазки

Алексей Сысоев: Техномир – новая мутация цивилизации

Михаил Карпов: В Microsoft работают над новой мобильной ОС?

Крестников Евгений: Софт: Как настроить модем 3G в Ubuntu

Михаил Карпов: Skype проведёт первичное размещение акций на бирже

Сергей Голубицкий: Голубятня: Интерактив №5

Ирина Матюшонок: Андрей Терехов (РУССОФТ) о русском аутсорсинге

Юрий Ильин: Google закупает беспилотники

Ваннах Михаил: Кафедра Ваннаха: Требуется военная клиометрия

Михаил Карпов: Билл Гейтс похоронил университеты

Николай Маслухин: Промзона: Походный фильтр для воды

Михаил Карпов: Космические пираты уничтожили 1295 долларов

Берд Киви: Кивино гнездо: В постели со шпионами

Скрылина Софья: Софт: Как устранить эффект красных глаз в Pixelmator

Михаил Карпов: Google сговорился с телекомами

Николай Маслухин: Промзона: Энергетический фонтан

Михаил Карпов: Полиция провела обыск корейского офиса Google

Михаил Карпов: Microsoft призывает не переходить на Mac

Сергей Голубицкий: Голубятня: Абсолютная власть

Василий Щепетнев: Василий Щепетнёв: Планы на будущее

Роман Бобылев: Софт: Превращаем Firefox в удобный инструмент

Михаил Карпов: Планшет HP на основе WebOS появится в начале 2011 года

Юрий Ильин: Zeus: вирус, который грабит банки

Андрей Письменный: Как спасти Microsoft

Юрий Гуськов: Идентификация, абстрагирование, смысл

Михаил Карпов: Основатель 4chan рассказал суду о троллях и ньюфагах

Николай Маслухин: Промзона: Сенсорный торговый автомат из Японии

Михаил Карпов: Порностудия судится с пиратами

Ваннах Михаил: Кафедра Ваннаха: Свёртка реки Хроноса

Юрий Ильин: Lenovo: четыре туза и джокер

Михаил Карпов: Что Apple покажет на конференции в сентябре?

Андрей Письменный: Raskin - попытка реализации масштабирующегося интерфейса

Михаил Карпов: На Android сделают телефон-игровую приставку

Николай Маслухин: Промзона: Телефон с двумя экранами

Юрий Ильин: Oracle атаковал Google и Android

Николай Маслухин: Софт: Как найти звезду с помощью Android

Максим Букин: Кому достанутся дополнительные частоты LTE

Михаил Карпов: Михаил Елашкин (Elashkin Research) о конфликте Oracle и Google

- Голубятня: Сидр №7
- Промзона: Гибридный велосипед
- Виноватого в проблемах iPhone 4 уволили из Apple
- Василий Щепетнёв: Эра Старика Прохазки
- Техномир – новая мутация цивилизации
- В Microsoft работают над новой мобильной ОС?
- Софт: Как настроить модем 3G в Ubuntu
- Skype проведёт первичное размещение акций на бирже
- Голубятня: Интерактив №5
- Андрей Терехов (РУССОФТ) о русском аутсорсинге
- Google закупает беспилотники
- Кафедра Ваннаха: Требуется военная клиометрия
- Билл Гейтс похоронил университеты
- Промзона: Походный фильтр для воды
- Космические пираты уничтожили 1295 долларов
- Кивино гнездо: В постели со шпионами
- Софт: Как устранить эффект красных глаз в Pixelmator
- Google сговорился с телекомами
- Промзона: Энергетический фонтан
- Полиция провела обыск корейского офиса Google
- Microsoft призывает не переходить на Mac
- Голубятня: Абсолютная власть
- Василий Щепетнёв: Планы на будущее
- Софт: Превращаем Firefox в удобный инструмент

- Планшет HP на основе WebOS появится в начале 2011 года
- Zeus: вирус, который грабит банки
- Как спасти Microsoft
- Идентификация, абстрагирование, смысл
- Основатель 4chan рассказал суду о троллях и ньюфагах
- Промзона: Сенсорный торговый автомат из Японии
- Порностудия судится с пиратами
- Кафедра Ваннаха: Свёртка реки Хроноса
- Lenovo: четыре туза и джокер
- Что Apple покажет на конференции в сентябре?
- Raskin - попытка реализации масштабирующегося интерфейса
- На Android сделают телефон-игровую приставку
- Промзона: Телефон с двумя экранами
- Oracle атаковал Google и Android
- Софт: Как найти звезду с помощью Android
- Кому достанутся дополнительные частоты LTE
- Михаил Елашкин (Elashkin Research) о конфликте Oracle и Google

Голубятня: Сидр №7

Автор: Сергей Голубицкий

Опубликовано 07 августа 2010 года

Всё больше и больше моя жизнь на Маке напоминает мне прошлое. Похоже, дело не в операционных системах, а в натуре :) 15 лет назад я сидел в Сиэттле и радовался новому IP-стеку, который закачивал через CompuServe со скоростью 1,5 килобайта в секунду. Скорость по тем временам казалась мне запредельной (модем 9600!), а стек сказочным, потому что родной микрософтовский то ли был чудовищным, то ли его вообще в природе не существовало. Кстати, гоблины-старожилы, освежуйте память, пожалуйста: как назывался тот стек знаменитый с изображением ящерицы? Ничего уже не помню в деталях, остались лишь эмоции: радовался ящерке, как ребенок!

Сегодня на Маке занимаюсь, по сути, тем же самым: закачиваю каждый день по жменьке новых программ, тестирую, удаляю, радуюсь неожиданным удачным находкам. Благо объём ежедневных софтверных обновок под Mac OS X, похоже, уже дает фору форточным, а процесс удаления протестированного шлака существенно гуманнее, чем под Windows.

Так же, как и на Windows, общий поток софтодела на Маке удручает отсутствием фантазии программистов. Но тут уж ничего не попишешь: униформность квадратно-гнездового мышления неотделима от профессии. :) Разумеется, встречаются самородки и гении (скажем, добрый мой друг Сергей "Alreader", или не менее добрые друзья братья Каталовы из "Элкомсофта"), умеющие плюнуть на мейнстрим и моду и написать собственную программу, которая и функционально и эстетически заткнёт за пояс общепринятые стандарты. Однако в массе своей программисты клепают чудовищную убогость, которая, к тому же, ещё и телепается в лягушатнике "модных" (и бесполезных) трендов.

Скажем, в Маке подобным лягушатником выступает "блог" или "мини-редактор с функциями древовидного учёта файлов и тэгами. Эдакая тоскливая оскомина в русле MyBase, однако даже отдалённо не приближающаяся к этой самой китайской MyBase по функциональности и удобству пользования.

Ан нет: всё пишут и пишут на своей *какаве*, всё штампуют и штампуют жалкие доморощенные "дневники" и "мини-редакторы" - один другого тухлее и зауряднее. Спору нет: "блог" - штука удобная. Я, к примеру, почти сразу после перехода на Мак полностью отказался от "Ворда" и теперь все свои статьи - и для

БЖ, и для "КТ-Онлайн", и для "D-Штрих" (в последнем журнале, кстати, с начала лета регулярно выходят мои статьифинансовой, биржевой и трейдинговой ориентации) я создаю исключительно в MacJournal.

Так вот: до MacJournal и после него я просмотрел десятка два "блогов", которые не отличались друг от друга вообще ничем. Ну то есть - совсем! Сиамские близнецы с идентичным интерфейсом (это-то как раз великое благо на Маке!), идентичной функциональностью и полным отсутствием фантазии.

Ещё один модный и туфтовый мейнстрим на Маке - органайзеры в стиле GTD. Дела здесь уже на стадии отсыхания почек. Лидер бесполезных органайзеров - Things, который то ли по наивности, то ли по невежеству на каждом углу надкусановых порталов расхваливают и воспевают. Неужели маководы не видели никогда настоящих полноценных ПИМов и органайзеров, написанных под Windows? Ведь Things - бесконечное функциональное убожество, на фоне которого штатный iCal смотрится швейцарским армейским ножом. Или это форма такая стимулирования и поддержки европейского программирования (в данном случае - немецкого?).

Культур-повидло у нас сегодня вышло брюзглявенькое (в духе новой "Брюзжалки" Козловского на либерастическом портале rian.ru с нулевой посещаемостью), ну да простительно: я давно уже пребываю в благостном расположении духа и это тлетворно влияет на творческую энергетику.

Софтверная часть "Сидра" выходит сугубо позитивной. Хочу представить публике замечательного немецкого гоблина по имени Микаэл Гёбель. Микаэл создал абсолютно лучший менеджер клипборда для Мака - MyClippings. Вот, кстати, ещё один пример мейнстримной темы для какавного программирования - clipboard managers. Их тоже - как собак нерезаных, один другого беспомощнее. Микаэл же умудрился написать программу, которая качественно отличается от всех этих iClipboard, Clip Manager, shadowClopboard и iPasteboard.

Надо сказать, что программистов под Мак в общем и целом отличает весьма разумная ценовая политика, поэтому иррациональных позывов купить ту или иную понравившуюся программу возникает гораздо больше, чем на форточках. При том, что с бакунианством на Маке дела обстоят существенно лучше: в 99 случаев из 100 вопрос снимается простым серийным номером - чего на Windows не было уже как лет 10.

Короче говоря, понравился мне MyClippings, понравился девиз программиста на сайте - create.live.love, понравилась цена - 6 евро 29 центов, и я прогнал свою кредитку в системе

fastspring.com. Раз прогнал - получил уведомление о невозможности выполнить мою заявку. Два прогнал - с тем же результатом. Поменял карту. Nichts. Ещё раз поменял. Nada. Плюнул, написал разгневанное письмо на fastspring и его копию Микаэлу Гёбелю.

И знаете, что вышло? Через 15 минут после отправки мыла, программист прислал ответ - с извинениями, обещанием немедленно связаться с fastspring.com на предмет разобраться, и с... регистрационным кодом MyClippings!

На следующий день пришло письмо и из процессинговой конторы: с извинениями, исправлениями скрипта и заведениями, что больше не повторится. Я сразу же проверил, успешно заплатив €6.29 за чудесную программу чудесного гоблина. В ответ от Микаэла пришло автоматическое уведомление: "Thanks for feeding my cat!"

Ещё через минуту в ящик упало уже живое письмо от Гёбеля:

Thanks - but you did not had to do that - code was already sent :-)

Take care, Michael.

И ещё у кого-то поворачивается язык, чтобы обвинить меня в нелюбви к гоблинам?!

Промзона: Гибридный велосипед

Автор: Николай Маслухин

Опубликовано 09 августа 2010 года

Велобайк, разработанный компанией Pimobility, относится к нарождающемуся поколению гибридных велосипедов, способных по желанию хозяина превращаться в скутер или мопед.

Picycle (так называется эта модель) оборудован восьмиступенчатой полуавтоматической коробкой передач и способен развивать скорость до 30 км/ч и преодолевать горки с уклоном до 25 градусов. Зарядка литий-ионных аккумуляторов, спрятанных в этой большой красной раме, происходит во время кручения педалей. То есть чем дольше покрутишь педали, тем дальше проедешь на электродвигателе после этого.

Владельцу Picycle доступно три режима езды: режим велосипеда, когда движение осуществляется только за счёт собственных сил, режим мопеда, когда байк движется, благодаря электромотору, и комбинированный режим, когда электромотор берёт на себя лишь часть нагрузки.

Picycle продаётся за три тысячи долларов, а с дополнительным оборудованием может стоить и дороже.

Виноватого в проблемах iPhone 4 уволили из Apple

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 09 августа 2010 года

Из компании Apple ушёл старший вице-президент подразделения, разрабатывающего портативные устройства вроде iPhone и iPod, Марк Пейпермастер. Случилось это в разгар скандала, связанного с проблемной антенной смартфона iPhone 4. Для тех, кто каким-то образом до сих пор остался не в курсе этой истории, поясним: антенной iPhone является его боковая алюминиевая рама. Проблема заключается в том, что прикосновение к ней в определённом месте может привести к падению качества сигнала или и вовсе к потере связи.

Марк Пейпермастер

Пейпермастер исчез из размещенного на сайте Apple.com

списка руководителей Apple. При этом неизвестно, покинул ли компанию теперь уже бывший руководитель отдела по разработке iPhone и iPod по своему желанию, или его вынудили уйти.

Изданию New York Times удалось узнать у анонимного сотрудника Apple, что Пейпермастера уволили из-за нескольких проблем, связанных с разработкой "железа" эпловских продуктов, в том числе и плеера iPod touch. Впрочем, источники журнала Wall Street Journal говорят, что причиной увольнения стало ещё и "культурная несовместимость" Пейпермастера с духом компании.

До Apple Пейпермастер успешно работал в IBM (с 1982 по 2008 годы) вице-президентом подразделения разработки блэйд-серверов. В октябре 2007 года он попробовал устроиться в Apple в качестве главы отдела по разработке плееров iPod, но его не сочли подходящим для этой должности.

Несмотря на это, в служебной записке Боб Мансфилд, главный вице-президент подразделения Apple, отвечающего за "железо" настольных компьютеров и ноутбуков, писал, что Пейпермастер "чрезвычайно хорошо разбирается во всём, что связано с созданием микропроцессоров, больших систем и полупроводников". В 2008 году компания продолжила поиски руководителя отдела по разработке iPhone и iPod, и Марк Пейпермастер занял эту позицию.

Он вступил в свою должность в первом полугодии 2009 года, как раз когда Стив Джобс отошёл от дел по состоянию здоровья (тогда он перенёс операцию по пересадке печени). В то время у старших руководителей было больше прав принимать решения (считается, что большинство особо важных решений Джобс принимает сам), и Пейпермастер плохо "подготовился" к возвращению генерального директора компании, который остался недоволен его работой.

Источники Wall Street Journal также сообщают, что теперь уже бывший глава подразделения Apple по разработке iPhone и iPod уже несколько месяцев назад потерял доверие Стива Джобса и не был вовлечён в процесс принятия важных решений. Говорят, что проблемы с внешней антенной были известны ещё год назад, но, поскольку они так и не были решены, Джобс лично потребовал ускорить процесс разработки нового смартфона (iPhone 4) и игнорировать их.

Ещё одной из возможных причин называется отсутствие у Пейпермастера творческого склада ума, что помешало ему приспособился к эпловской корпоративной культуре. Её смысл заключается в том, что даже высшие руководители всегда находятся в курсе мельчайших деталей происходящего в их

подразделениях и отделах и управляют многими процессами напрямую, не передавая их в ведение мелких руководителей.

Считается, что не только проблема с антенной послужила причиной отставки Пейпермастера. Джон Грубер, ведущий популярный блог об Apple, предполагает, что, скорее всего, бывшего руководителя разработки iPhone и iPod винят ещё и в задержке поставок белой модели iPhone 4. Планировалось, что она выйдет в одно время с чёрной, однако её до сих пор нет на прилавках. Это объясняется некими проблемами, связанными с изготовлением белых корпусов.

Боб Мансфилд

Обязанности Пейпермастера перейдут к Бобу Мансфилду. Мансфилд кроме "железа" уже занимается некоторыми аспектами разработки iPhone и iPod, такими, как дисплей высокого разрешения Retina Display и процессор A4, которым оборудованы iPhone 4 и iPad. Боб Мансфилд также появлялся в рекламных видео, посвящённых этим устройствам.

Василий Щепетнёв: Эра Старика Прохазки

Автор: Василий Щепетнев

Опубликовано 09 августа 2010 года

Не зной и не пожары досаждают мне более всего. Мухи. И даже не числом своим, какое уж число, десяток, и то если поискать. Назойливостью. Принято считать, что в культурном обществе мух как бы и нет. Так, залетят с природного заповедника две-три мухи, убоятся чистоты, в которой живет человек, и тут же повернут оглобли, или что у мух поворачивается, обратно.

Но деревня есть деревня. Кто-то коров держит, кто-то кур, а иные, подозреваю, даже свиней. Впрочем, деревня постепенно исламизируется, так что насчет хрюшек перспективы туманные. А вот овцы порой по улице ходят, и Афочка, повинуясь инстинктам, очень ловко их пасет. Как бы там ни было, ясно, что субстрата для мух в деревне пока хватает, а на чьём дворе этот субстрат, дело десятое, сто метров для мухи - не крюк.

Вот и летят.

Будучи дачником если и не опытным, то бывалым, я от мух захватил и слово, и средство.

Сначала слово.

Встану в позу и начну:

"Ох, лето красное, любил бы я тебя, когда б не зной да пыль, да комары, да мухи!"

Не помогает. Мухам нисколечко не стыдно. Они, верно, считают, что раз уж Пушкин терпел, то мне и подавно терпеть нужно. Или же мое исполнение их смешит, и потому они прилетают целыми семьями посмотреть и подразнить декламатора. Или они вовсе не знают никакого Пушкина - мушиная память коротка, не длиннее человечьей.

Ладно. Расставил я хитрые приборчики, суть микронагреватели. Нагревают они пластины, источающее смертельное для мух и комаров вещество: верно, придумали средство люди, знакомые с ходом следствий по делу сначала генерального комиссара госбезопасности Генриха Ягоды, а потом и генерального комиссара госбезопасности Николая Ежова. Первый пытался убить второго путем обрызгивания ядом штор и занавесок. Второй закроет шторы ясным днем (любил Николай Иванович полумрак в кабинете), солнечные лучи шторы прогреют, и... Но Ежов, хотя и имел неполное низшее

образование, ухо держал востро и ядам не поддался.

Комаров же за мухами я то ли не замечал, то ли засуха привела их род в упадок, комар, он ведь влаголюбив; не исключу, наконец, что действовали и пластинки - их я взял четыре вида в надежде, что хоть что-нибудь, да сработает. Итак, с комарами всё обстояло превосходно, но мухи продолжали бесноваться. Жара, вероятно, подстегивала их обмен веществ, и они заполонили воздушное пространство, прямо как гитлеровцы в сорок первом. И добро бы только воздушное. Садились, куда хотели, поганки.

Я пустил в ход средство номер два - тлеющие спиральки. Принцип, вообще-то, не нов - поджигаешь долгоиграющую спиральку, установив её на чем-либо пожаробезопасном, она горит, а дымок, содержащий в себе те же яды Ягоды-Ежова, защищает мой покой. Но в сложившейся ситуации, когда огонь дошёл до Малой Гвазды и пострадали усадьбы, дополнительный источник дыма мне был вовсе ни к чему. А, главное, всё равно не помогало! Пахло, впрочем, своеобразно. Дымом отечества.

Тут я развесил ленты-липучки. Теперь уже трёх видов. Клей и аттрактант, если верить инструкции. Насчет клея верю, аттрактантами же там и не пахнет. Похоже, производители липучек находятся под неусыпным контролем Борцов За Права Мух, и, вместо аттрактанта, добавляют репеллент. Мухи на эти ленты-липучки садиться не хотели категорически. Я - уже самостоятельно - и сахарок на ленты подсыпал, и сгущенку, и мед, и кое-какие другие ингредиенты. Бесполезно.

А ближе к августу мухи стали злыми. Кусаться вздумали. Сидишь в шезлонге, книгу читаешь, а она тебя так пронзительно потревожит, до костей пробирает. Почти. Я знаю, что это уже другой вид мух, не тот, что прежде, но что, кроме бессильной печали, дает мне это знание?

Мазался я и отпугивающими мух мазями. Намажусь - и под душ с гелем покрепче, пусть уж кусают, чем такое терпеть. Понятно, если бы мухи переносили сонную болезнь или, напротив, бессонную, пришлось бы терпеть, как при химической угрозе терпят ОЗК, но наши мухи покамест мирные, надоедают - и только.

Но хуже всего было вечером и ночью. Только-только жара спадает градусов до тридцати (после сорока двух в тени очень даже терпимо), я включаю ноутбук, и тут они все на монитор и садятся. Возможно, им любопытен альтернативный вариант зимней войны с финнами, классический вариант Капабланки в Каро-Канне или просто интересно наблюдать процесс дефрагментации. Но мне-то каково? Трактирщику Паливице мухи загадили государя императора, а мне вот - монитор. И "кыш" я

кричал, и руками размахивал, и нарочито придуманными для ноутбуковских экранов салфетками протирал - не помогало. Противно было работать. Ясно, что нужда заставит, будешь этих мух есть, да ещё нахваливать (или они будут меня есть, а я их ещё искреннее нахваливать), но сей час ещё не пробил.

И вообще - компьютеры и насекомые... Если старый железный "Феликс" стоило только почистить и смазать спецсредством, чтобы не заедал, то нынешние нанотехнологии прямо-таки рассчитаны на мух, блошек и прочих насекомых. Научатся (в процессе естественного или искусственного отбора) выделять загадочную "молекулярную кислоту" (кажется, из "Чужого"), заползут внутрь систем противоракетной обороны, сядут кружком на процессор, иди на тысячу процессоров, или просто на критические места, капнут молекулярной кислотой, и эра информации пойдет вслед за эрой Старика Прохазки, как ласково звали чешские подданные императора Франца Иосифа.

Техномир – новая мутация цивилизации

Автор: Алексей Сысоев
Опубликовано 09 августа 2010 года
Орфография и пунктуация автора сохранены

Наш мир - техномир. Сам ли он стал таким или его кто-то создал - уже даже неважно, но те, кто понял, как это использовать, правят планетой. В техномире власть и контроль над странами и народами осуществляет тот, кто создает технологию.

Хотите контролировать какую-то массу людей? Дайте им компьютеры, интернет, и тому подобное, и они уже не будут ползать по лесам и злоумышлять против вас, а будут тихо мирно сидеть в своих домишках и чатиться в сети или играть в игры. Удобно? Более чем.

Когда наша цивилизация встала на этот путь? Когда боги техномира поняли, как сделать нас рабами?

Сначала люди создавали то, что им было необходимо. Придумывали разные вещи, чтобы облегчить труд, повысить урожай. С ростом цивилизации и разделением труда появилась необходимость в развитой промышленности. Возникла потребность в быстром производстве еды, одежды, оружия, предметов быта. Все правильно, это естественный процесс. Но вот мы приходим к тому, что промышленность стала работать настолько эффективно, что стал появляться излишек. Система была организована так, что могла только расти, она не могла остановиться. Это грозило бы глобальным экономическим кризисом. Но любая самоорганизующаяся система обладает неким псевдоразумом, и, как и все в этом мире, желанием жить. Система начала выживать, всеми силами впихивая переизбыток товаров, людям. Тогда была изобретена реклама, а людей научили думать, что им нужны ненужные товары и услуги.

Да, поначалу появляется что-то новое, в силу того, что в нем возникла необходимость. Интернет, компьютер, мобильники. Но в цивилизации потребления все устроено так, что это гипертрофированно увеличивается, превращаясь во всепоглощающее нечто. Оно начинает паразитировать.

Но мы уже не цивилизация потребления. Ею был Запад в начале двадцатого века, а Россия и страны с коммунистическим отклонением, переболели этим в конце, когда вдруг стало можно, и блистающий капитализм вломился в двери.

Все это было. Сейчас же мы новая мутация. Мы техномир. Это когда бесконечное потребление переизбытков разрушает тело, а технология забирает разум. Это новый виток потребления - качественный виток. Теперь нас не просто научили думать, что нам нужны новые штаны или жвачка, теперь для нас придумывают устройства, и учат нас, что теперь это нам крайне необходимо. Нас медленно садят на наркотик технологий, превращая в бесконечно потребляющих этот наркотик рабов, которые без него просто уже не могут жить.

Компьютеры, для которых мы чуть ли не каждый год должны что-то покупать. Новый процессор, больше памяти, более мощная видеокарта. Сотовые телефоны, с более большим экраном, с лучшей камерой. И тачскрин! Как мы раньше жили без тачскрина?! Без этого же невозможно пользоваться телефоном... Ну по крайней мере, новыми функциями, каким обзавелись современные телефоны, точно не получится.

Втюхивать шмотки или газировку уже не так эффективно. Человек купил шмотку и насытился, а устройства хочется покупать снова и снова, ведь они все более лучшие и все более функциональнее. Техномир открывает новые горизонты. Как классно придумать такую вещь, раз вкусив которую, человек не сможет от нее отказаться, потому что из этих вещей теперь состоит весь его мир. И еще сделать так, что эту вещь надо постоянно обновлять и дополнять, иначе ею нельзя будет пользоваться. А если эта вещь будет еще и владеть его сознанием, отвлекая от явно лишних для гражданина вещей, то и вовсе замечательно.

Хорошему гражданину не надо думать. От него требуется только ходить на работу, заработанные деньги тратить на вещи и устройства, для поддержания гипертрофированной экономики, а досуг проводить в бесконечных развлечениях. Потому что бесконечные развлечения отвлекают от бытья и проблем государства. Да, гражданин должен быть счастлив, он не должен знать, что он раб.

Средства для достижения этого дает техномир.

Как узнать, о чем говорят люди? Как подслушать? Поставить каждому жучок в дом? Они же взбунтуются. Куда элегантнее, придумать устройство и сказать: теперь вы можете общаться друг с другом где угодно. Они сами расхватают у вас это устройство, да еще и денег дадут.

А как заставить быть послушными? Как забрать их разум? Дать красивый яркий мир, в который они будут погружаться, бесконечно в нем резвясь и общаясь. Дать им социальные сети, и подобные интернет-штучки.

Социальная сеть - ультрасовременное и удобное средство учета, регистрации и слежения за населением. А также неплохой инструмент, позволяющий держать широкие массы людей в состоянии радостного растения, которому ничего не надо, кроме как выложить новые фотки, да откомментить сотню другую френдов.

Прекрасный инструмент. Забавно, что в России им пользуется не правительство нашей страны, а Британское королевство.

Для нас придумали устройства, много устройств, и мы теперь живем только для того, чтобы покупать их. Весь наш мир стоит из устройств. Это жизнь техномира, но насколько она правильная? Слепая система вновь разрастается. Какой будет следующая мутация?

В Microsoft работают над новой мобильной ОС?

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 09 августа 2010 года

В исследовательском центре Microsoft Research разрабатывают прототип мобильного телефона под кодовым названием Menlo. Из статьи, которую опубликовали в Microsoft Research, следует, что он оснащён 4,1-дюймовым дисплеем с разрешением 800 на 480, акселерометром, барометром и работает под управлением Windows Embedded CE 6.0 R2.

Означает ли это, что в Microsoft делают очередной телефон (вроде недавно провалившегося в продажах Kin)? Скорее, можно говорить о том, что компания разрабатывает новую мобильную операционную систему. Это становится ясно, если посмотреть, на биографии тех, кто занимается проектом.

Им руководит Гэлен Хант, разработчик экспериментальной операционной системы Singularity. Эта система не имеет никакого отношения к Windows и никак с ней не совместима. Её ядро писалось с нуля, а её процессы выполняются в специальных изолированных "контейнерах" - Software Isolated Processes (SIP).

Также в команде разработчиков есть Рубен Олински, работающий над загадочным "Экспериментом 19" (это графическая платформа, предназначенная в будущем для Menlo) и Кэрри Хаммил, который работал над графическими программными интерфейсами для Winodows.

Выходит, что Menlo - это новая мобильная платформа, проект Microsoft Research, направленный на исследование новых

возможностей операционных систем в мобильных устройствах. Возможно, компания собирается заменить ядро Windows CE, лежащее в основе многих сторонних устройств, а также ОС Windows Mobile, Windows Phone 7 и Zune.

Анонимный источник в Microsoft пояснил Мэри-Джо Фоли, автору популярного интернет-издания ZDNet, что новая мобильная ОС разрабатывается на новом ядре вовсе не потому, что у Windows CE обнаружились какие-то проблемы. Просто компания хочет, чтобы разработчики использовали высокоуровневый фреймворк Silverlight в качестве как пользовательского интерфейса, так и среды для запуска сторонних приложений, и не использовали инструментарий Win32CE.

На каком же ядре будет основана Menlo, если не на CE? Точного ответа на этот вопрос нет, так как в Microsoft никак не комментируют новую разработку. Однако наиболее вероятно, что это либо ядро NT, используемое в десктопных ОС компании, либо Singularity. В зависимости от того, какой из этих вариантов правильный, можно предугадать судьбу Menlo.

Если на смену ядра CE придёт NT, то это позволит разработчикам для десктопных версий Windows с лёгкостью разрабатывать версии для мобильных устройств - достаточно лишь внести несколько небольших изменений в код. С другой стороны, возможно, что Microsoft собирается в отдалённом будущем перевести все свои операционные системы на какую-нибудь из производных экспериментальной Singularity. В первом случае, проект может быть претворён в реальность достаточно скоро, во втором - рискует не добраться до настоящих устройств вообще. Мало ли что случится за то время, когда Microsoft, наконец, решится на такие радикальные нововведения, как смена старого опробованного ядра на совершенно новое.

Софт: Как настроить модем 3G в Ubuntu

Автор: Крестников Евгений
Опубликовано 09 августа 2010 года

Специалисты утверждают, что настроить доступ к интернету через модем 3G в Linux несложно. Проверим, насколько это соответствует действительности. Подопытным кроликом будет Ubuntu 10.04 - последняя версия популярного дистрибутива.

Тестирование сразу выявило проблему - ни один из предложенных нам в салоне модемов не определился в Ubuntu 10.04: в системе по умолчанию нет пакета usb-modeswitch, необходимого для переключения устройств с функцией Zero CD в режим данных. Установить его придется вручную (а для этого потребуется доступ в интернет, который мы и пытаемся заполучить).

Выбор модема

Производители не включают GNU/Linux в список поддерживаемых ОС, и драйверы пишут независимые разработчики. Большинство популярных моделей (обычно это Huawei или ZTE) в Linux работает, но актуальный список совместимых устройств в официальной документации вы не найдёте. Желающие могут посмотреть настройки usb-modeswitch: обычно их можно найти в файле "/etc/usb_modeswitch.setup" и каталоге "/etc/usb_modeswitch.d/". База поддерживаемых последней версией программы моделей доступна и на сайте разработчиков. Если устройства нет в списке - usb_modeswitch его не поддерживает, либо переключение режимов здесь не требуется. Полный и актуальный список совместимых устройств можно найти только в исходных текстах ядра Linux, но вряд ли этот способ подойдёт простому пользователю. Придётся выбирать модем на сайте поставщика (обязательно узнайте производителя и модель устройства, операторы их сами не выпускают), а затем искать в Сети информацию о его настройке в Linux. Есть и более простой способ - взять с собой ноутбук и произвести проверку прямо в магазине. Что касается так называемых универсальных модемов - их выбор сильно ограничен, а цена почти вдвое выше контрактных. Выходом может стать модем "Билайн". Компания это особо не афиширует (хоть и не скрывает), но они обычно

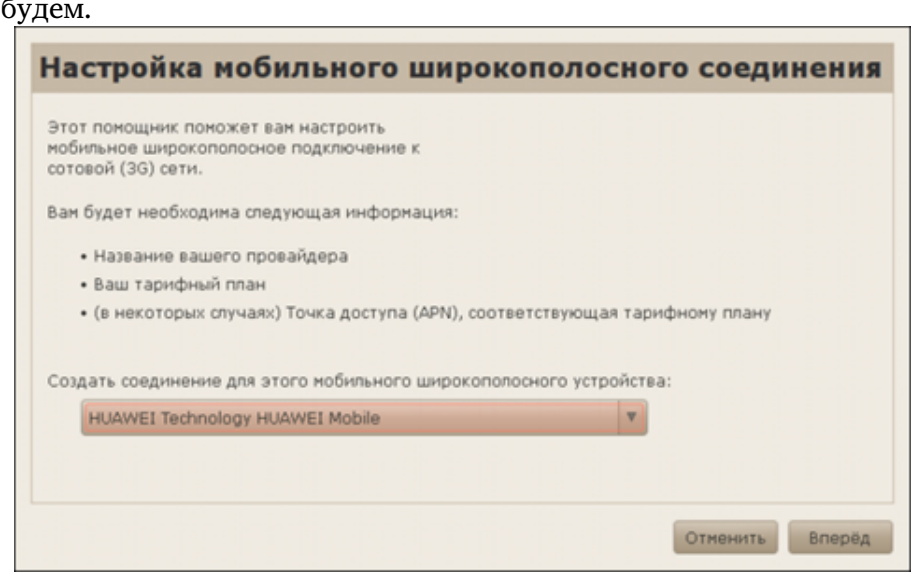
работают с любой сим-картой.

Настройка соединения

Для настройки соединений обычно используется Network Manager. Если система обнаружит новое устройство беспроводной широкополосной связи, пользователь увидит сообщение - в популярных окружениях рабочего стола есть специальные графические оболочки (значок обычно находится в области уведомлений). Можно набрать в эмуляторе терминала команду lsusb:

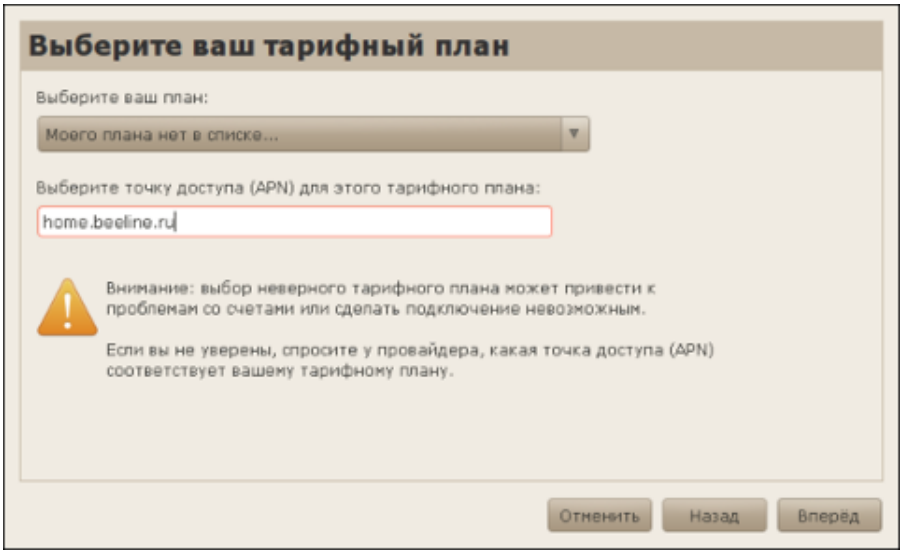
... Bus 002 Device 006: ID 12d1:1001 Huawei Technologies Co., Ltd. E620 USB Modem ...

Работа с оболочкой Network Manager не вызовет затруднений у новичков, и подробно описывать процесс настройки мы не будем.

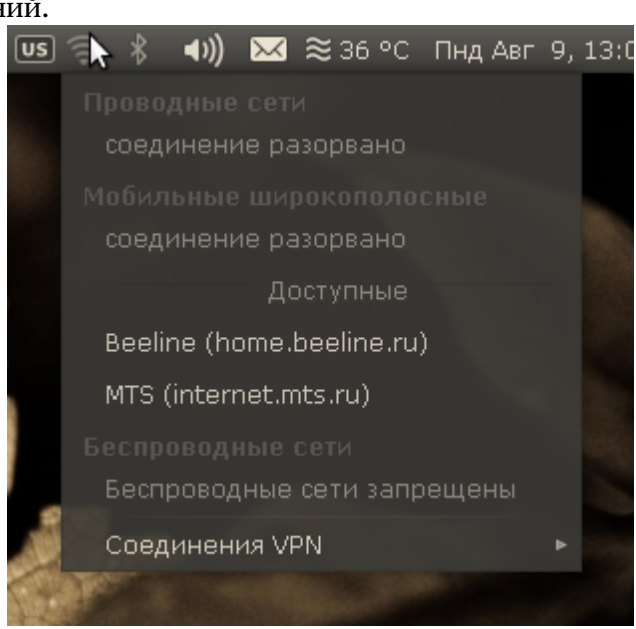

Настройка мобильного широкополосного соединения
Этот помощник поможет вам настроить мобильное широкополосное подключение к сотовой (3G) сети.
Вам будет необходима следующая информация:
• Название вашего провайдера
• Ваш тарифный план
• (в некоторых случаях) Точка доступа (APN), соответствующая тарифному плану
Создать соединение для этого мобильного широкополосного устройства:
HUAWEI Technology HUAWEI Mobile
Отменить
Вперёд

Апплет Network Manager в Ubuntu 10.04

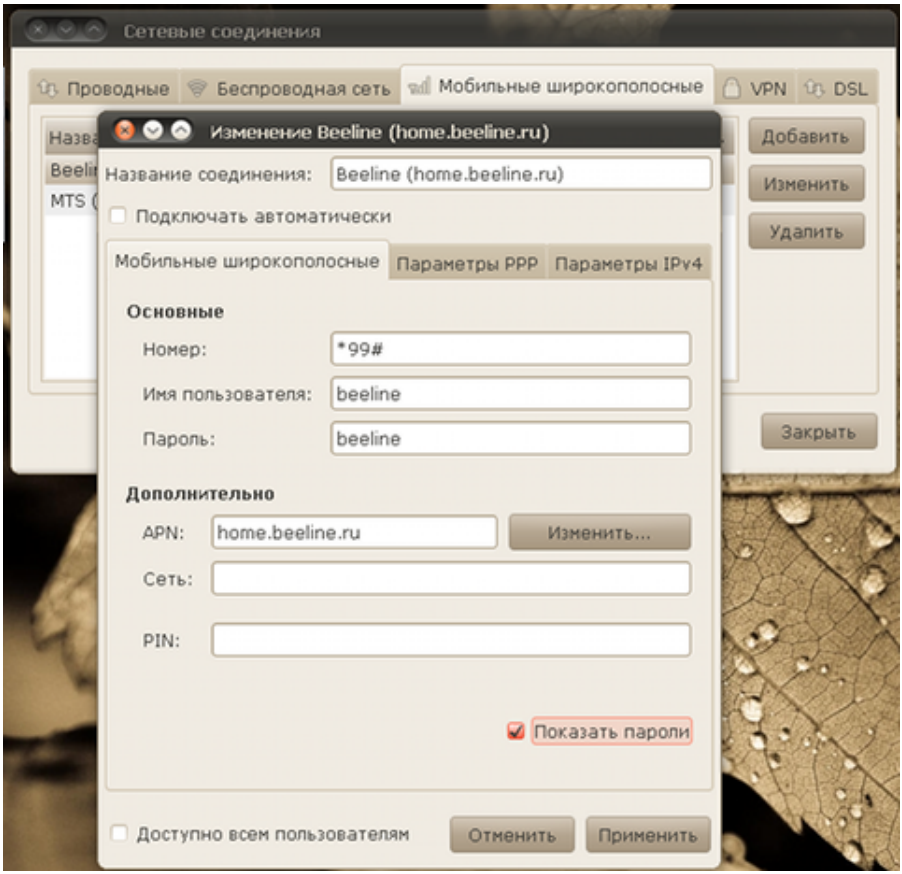
В программе может отсутствовать информация о тарифном плане, и тогда точку доступа (AP) придётся указать вручную.


Выберите ваш тарифный план
Выберите ваш план:
Моего плана нет в списке...
Выберите точку доступа (APN) для этого тарифного плана:
home.beeline.ru
Внимание: выбор неверного тарифного плана может привести к проблемам со счетами или сделать подключение невозможным.
Если вы не уверены, спросите у провайдера, какая точка доступа (APN) соответствует вашему тарифному плану.
Отменить
Назад
Вперед

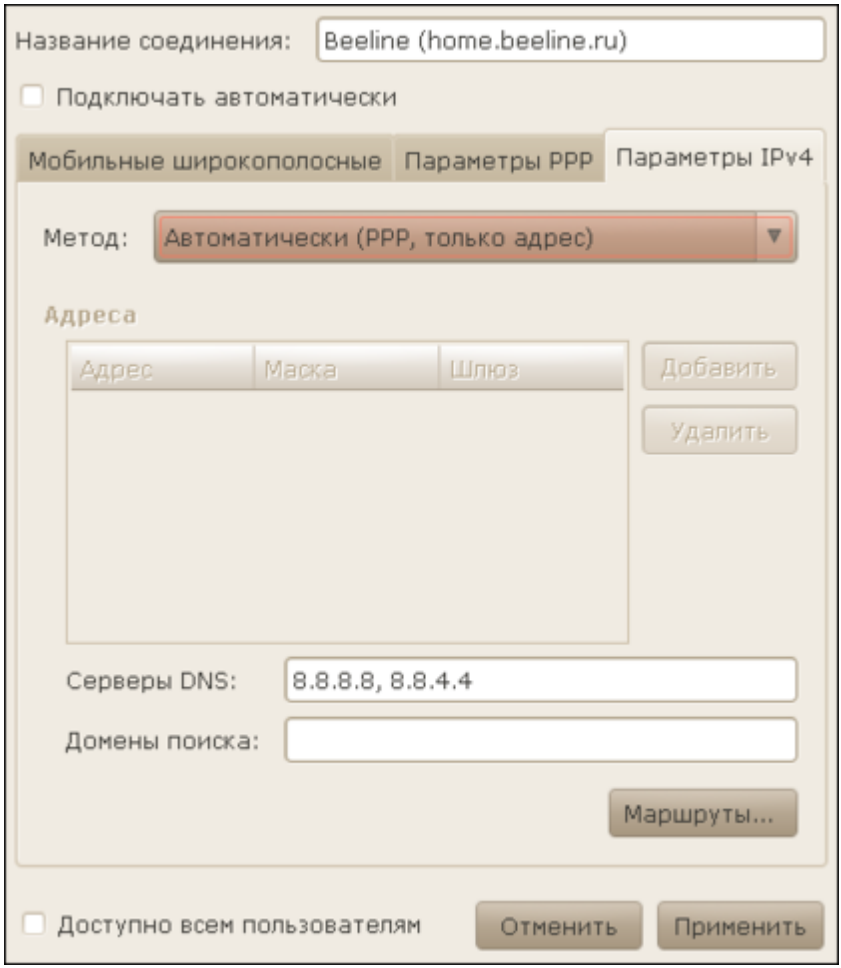
Для выхода в Сеть используется значок в области уведомлений.



Параметры соединения можно изменить вручную.



Замечено, что серверы DNS сотовых операторов долго откликаются. Вместо них можно прописать публичные серверы (например, корпорации Google). Этот метод, кстати, не зависит от операционной системы.



На этом настройку модема 3G в Ubuntu можно считать законченной. Описанный метод годится для любых дистрибутивов, использующих Network Manager.

Skype проведёт первичное размещение акций на бирже

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 09 августа 2010 года

Представители компании Skype S.A., которой принадлежит известный сервис Skype, подали заявку на первичное размещение акций на бирже (IPO). В результате фирма надеется получить до 100 миллионов долларов.

Сервис Skype получает основную прибыль со звонков на стационарные и мобильные телефоны. Клиент также позволяет вести голосовой, видео и текстовый чат.

Никлас Зеннстрем и Янус Фриис

Основатели компании Никлас Зеннстрем и Янус Фриис открыли Skype в 2003 году как "телекоммуникационную компанию будущего" (примечательно, что Skype родился, когда на их предыдущий проект, файлообменную сеть Kazaa, обратили своё пристальное внимание борцы с пиратством) - проще говоря, они надеялись, что люди будут использовать их сеть для звонков на обычные телефоны по всему миру.

Этот принцип, несомненно, и является одной из самых больших уязвимостей Skype как бизнеса: доходы сервиса зависят исключительно от существования телефонных компаний, использующих технологии прошлого, которые как раз и приносят

прибыль (платные звонки на стационарные и мобильные телефоны).

Но покупатель на стартап, тем не менее, достаточно быстро нашёлся: в октябре 2005 года его купил крупнейший интернет-аукцион eBay за 3,1 миллиарда долларов. Другими претендентами на покупку были Google и Yahoo, однако они предлагали меньшие суммы.

Зачем же eBay понадобился Skype? Изначальный замысел был таков: интеграция с аукционом, возможность для покупателя поговорить и посмотреть на продавца, а также осуществление техподдержки. Но eBay так и не удалось придумать, как же с помощью Skype зарабатывать деньги. Доход его - капля в море на фоне доходов аукционов и он не окупает многомиллиардную покупку. Так, в 2008 году он принёс около 550 миллионов долларов.

Всё это нисколько не помешало сервису наращивать популярность: если на момент покупки пользователей было около 53 миллионов, то теперь в базе числится аж более 500 миллионов человек, да и международный VoIP-трафик подрос на 41%, впрочем большая его часть теперь приходится на бесплатные звонки. Несмотря на это, eBay стала искать замену Skype, и пошли слухи о продаже компании, а также о том, что Зеннстрем и Фриис собирают деньги, чтобы выкупить своё детище обратно. В апреле 2009 года руководство интернет-аукциона объявило о том, что в первой половине 2010-го компания Skype будет продана.

1 сентября 2009 года стало известно, что eBay планирует объявить о сделке, согласно которой сервис переходит во владение группы частных инвесторов. В неё входила компания Andreessen Horowitz, возглавляемая одним из создателей браузера Netscape Марком Андрессеном, фирма Silver Lake Partners, которая принимала участие в финансировании Skype в первые годы его существования, и фонд Index Ventures. Теперь эта группа владеет 70% Skype, а компании Зеннстрема и Фрииса Joltid принадлежит 14% Skype.

Часть акций, выставляемых на торги, будет доступна для пользователей сервиса. Тут нелишне вспомнить судьбу другого подобного сервиса, Vonage, который в 2006 году также предоставил своим пользователям возможность купить акции. Неопытные инвесторы с удовольствием обзавелись активами, считая, что это позволит им быстро обогатиться. Разумеется, ничего подобного не произошло, зато компании пришлось отвечать по куче исков.

Голубятня: Интерактив №5

Автор: Сергей Голубицкий
Опубликовано 09 августа 2010 года
Продолжаем джумлить вместе с Андреем Мироненко.

Шаблоны Joomla

Ни что так не помогает привлечь внимание к вашей информации, как грамотно подобранное оформление. Все те простые истины о том, что любая информация должна подаваться по возможности красочно, с юмором, и неплохо бы, если с каким-нибудь сексуальным подтекстом - действуют безотказно.

Главное соблюсти чувство уместности – несложно таким образом украсить сайт производителя женских купальников, гораздо сложнее сделать это с сайтом местной библиотеки. Хотя, если подойти творчески, всё возможно.

Первоначально помочь вашему творчеству, может знакомство с изделиями маститых шаблоноводов – мои фавориты yootheme.com или icetheme.com. Есть ещё один огромный коллектор коммерческих шаблонов - templatemonster.com.

Шаблоны там платные, но прямо сразу искать в сети крякнутые версии не стоит – это, во-первых, противоправно, во вторых скучно и непродуктивно – если вы пока любитель и делаете свой первый сайт для развлечения и обучения, то гораздо интереснее делать его своими руками, попутно разбираясь, что как устроено, чем получить готовый установочный пакет со всем необходимым набором.

Что такое шаблон в Joomla – это набор стилей оформления текста – цвет, гарнитура, фон, списки и т.п., плюс это ваш рабочий стол – шаблон состоит из областей, в которые выводятся те или иные блоки вашего сайта – главное меню, блог, каталог, форум, дополнительные сопутствующие информационные панели – всё это будет упорядоченно согласно тем ячейкам шаблона, которые вы указали для этих объектов.

Из красивостей стоит подыскать бесплатные компоненты для галереи картинок, и для карусели картинок. И тот и другой компоненты могут использоваться в качестве альтернативного главного меню, с подходящими по смыслу изображениями.

Теперь что касается самого шаблона – в качестве места, где начать рыть, незамысловато рекомендую что-то вроде http://joom-skin.ru/ . Наша задача на первом этапе - подобрать удобную компоновку, не обращая внимание на цвет, фон, и картинки – с помощью Firebug всё это можно быстро скорректировать согласно собственным предпочтениям – ищете тот или иной объект

шаблона, стиль которого вас не устраивает, определяетесь, как он должен выглядеть, Firebug позволяет делать это на лету, затем вносите свои устаканенные изменения в файлы стиля шаблона или в код его страниц.

В итоге моя метода такова – я черпаю вдохновение в идеях от мастеров, потом дотачиваю бесплатные шаблоны по образу и подобию.

Как шаблоны устанавливаются – просто – как и любое расширение – через установку/удаление – процесс подобен русификации, которую мы проделали раньше.

После установки шаблона в пункте меню "Расширения - Менеджер шаблонов" нужно указать ваш шаблон по умолчанию, а затем, перейдя по ссылке (нажать на строку шаблона), можно открыть просмотр раскладки ячеек шаблона – лучше заранее определиться, в каких местах вы будете выводить тот или иной элемент сайта.

Распределение элементов по предназначенным ячейкам производится через пункт меню "Расширения->Менеджер модулей". Открывая нужные вам модули, вы можете закрепить их в определённых вами местах.

Из важного нужно сообщить, о том, что шаблоны, кроме переопределения стандартных стилей HTML вроде стилей заголовков, списков, могут вводить собственные стили – поэтому необходимо ознакомиться с документацией на шаблон, если такая есть.

Вот, вроде, и всё – у вас есть свой сайт, который вы собрали сами с самого начала (установки CMS) и до завершения (оформления).

Надеюсь в скорости закончить цикл о Joomla заключительной статьёй о хорошем компоненте ZOO.

Теперь о путевых заметках (как раз в русле развернувшейся дискуссии о преобразовании милиции в полицию) – лучше о них я напишу отдельную "Агору" с позволения Сергея Михайловича (*С нетерпением ждем-с! - СГ*).

Буду рад вопросам.

Андрей Терехов (РУССОФТ) о русском аутсорсинге

Автор: Ирина Матюшонок
Опубликовано 09 августа 2010 года

Андрей Терехов, профессор, завкафедрой системного программирования СПбГУ, идеолог и член правления НП "РУССОФТ", а также основатель крупной аутсорсинговой компании "Ланит-Терком", без прикрас рассуждает о российском аутсорсинге и преимуществах наших специалистов.

- Что такое сейчас "аутсорсинг по-русски"?

- Во-первых, сейчас аутсорсинг сильно изменился по сравнению с тем, каким он был двадцать и даже десять лет назад. Сейчас совершенно другой аутсорсинг. Это раньше можно было сказать: "У меня есть двадцать программистов на C и десять на Java". Сейчас предложите это - никто не возьмет. Надо иметь экспертизу в какой-либо узкой области: банковской, финансовой, операционных систем реального времени, реинжиниринга, веб-систем - Web 2.0, каких-то информационных систем, поиска.

Вот в соответствии с этим веянием мы только что провели довольно крутую реорганизацию нашего предприятия. У нас было четыре департамента, вместо этого стало десять центров компетенции и один общий департамент развития. То есть мы пытаемся сделать "заточенную" группу людей во главе с хорошо поставленным лидером, чтобы они занимались одной и только одной задачей - и больше ничем. Мы надеемся, что это нам поможет выжить в трудные времена. Это наша реакция на

изменения рынка.

Сейчас аутсорсинг сильно изменился: требуются не люди, не просто "головы", а solution. Предприятия думают в своих терминах, и мы должны подстраиваться под них. Мы должны предлагать решения в их сфере бизнес-интересов. Вот это сейчас главная новость. И те, кто это хорошо осознает, меняют свои предприятия, как-то реорганизуются и выживают. Те, кто по-прежнему бегает и предлагает сорок программистов - те сдыхают.

- Каковы зарубежные мифы о русском аутсорсинге, и есть ли такие?

- Полно. Что Россия не умеет считать деньги, что русские не могут управлять, что у русских плохая посещаемость и производственная дисциплина, планы не соблюдаются... И вы знаете, к сожалению, очень много случаев, когда эти мифы сами же русские и поддерживают. Очень много компаний типа "мы всё могем, дайте деньги - завтра всё будет". Руками машут... в общем, к сожалению, один такой козёл может целую отрасль сбить с заказов. Ведь люди злые. В американских газетах (я в Америке раз двадцать был) вся Россия - только мафия, сплошные перестрелки. Ведь они не напишут, что у нас такой-то математик решил такую-то проблему. Такого я никогда не видел - что вот, грубо говоря, математики Ленинградского университета сделали предприятие, живут, получают приличные деньги, у них совершенно нормальная система обучения...

- О Перельмане все-таки написали.

- И то потому, что он отказался от миллиона долларов. Вот про "сумасшедшего" можно написать, а про нормальных людей никто никогда не пишет.

- И все-таки, каковы наши преимущества как аутсорсеров, по вашему мнению?

- Ровно тот же ответ, который я давал десять и пятнадцать лет назад: более высокий уровень образования.

- Даже сейчас? Или все, грубо говоря, держится за счет ваших "вливаний"?

- К сожалению, русское образование очень неоднородно. Но и в Америке Miami University - вовсе не Беркли. Я и там и там бывал, могу сравнить. Просто в Америке тридцать-сорок действительно очень хороших университетов, а у нас, может быть, пять-десять... ну может быть, десять-пятнадцать действительно хороших университетов. Тем не менее в лучших образцах - Москва, Санкт-Петербург, Новосибирск - у нас образование действительно хорошее. Хотя исследования сейчас все хуже и хуже, финансирование науки все хуже и хуже - производная-то отрицательная, то есть все падает. Но оно всё ещё очень хорошее.

- А что же Новосибирск? На уровень НГУ жалуются последние несколько лет. Возможно, по сравнению с былым уровнем университета…

- В Новосибирске очень мощный университет, и там есть Академгородок. Скажем так - в ИСИ им. академика Ершова я бывал пять-шесть раз в год, сейчас я там бываю два раза в год. Там действительно стало хуже. Но и везде стало хуже, а там по-прежнему мощный математический центр.

Итак, наши преимущества - в сильной математической школе, в довольно высоком уровне образования и в нашем умении решать такие задачи, которые другие не решают.

- А коммуникативные способности стали лучше?

- Абсолютно. Молодые говорят по-английски намного лучше. И никто не стесняется.

- А социокультурный фактор? Многие жалуются, что русский специалист - плохой специалист, потому что он не может работать в команде. Или это очередной миф?

- Да ну! Вот это даже не миф, это просто фигня. Наоборот, это американцы придумали понятие job security, у нас даже такого никто не знает. В Америке один сотрудник другому, своему соседу, ничего не скажет и пальцем о палец не ударит, чтобы ему помочь. Вот это - job security. Дескать, я тебя сейчас научу, а ты займёшь мое место. Я обалдел в первый раз - невозможно ни с кем поговорить, никто тебе не поможет. Только если бывшего русского найдешь - он поможет.

Google закупает беспилотники

Автор: Юрий Ильин

Опубликовано 09 августа 2010 года

Google закупает беспилотные летательные аппараты - малокалиберные и с камерами. Зачем - до конца не ясно. По сути дела, пока только немецкая компания Microdrones GmbH, поставщик этих самых летающих машинок, сказала что-то конкретное по этому поводу: в немецком издании WirtschaftWoche ("Экономическая неделя") опубликована небольшая заметка по этому поводу (на немецком).

В ней лишь цитируются слова руководителя Microdrones Свена Юэрсса, который предполагает, что с помощью этих вот летательных аппаратов Google надеется улучшить качество своего сервиса Google Earth. Например, регулярно обновлять его свежими изображениями, полученными с высоты птичьего полёта.

Возможно также, что Google намеревается использовать эти БПЛА для инспектирования своих ветряных электростанций.

Тем не менее, само сообщение о покупке Google БПЛА вызвало некоторое напряжение у поборников privacy, усмотревших в их использовании угрозу для сохранения тайны частной жизни.

Понятно, что большинство людей не испытает никакой радости от того, что какая-то "любопытная муха" о четырёх пропеллерах и с камерой в подбрюшье, будет заглядывать в окна частных квартир или слишком долго болтаться над задним двором, где проходит вечеринка.

В связи с другим сервисом Google - StreetView - уже неоднократно возникали громкие скандалы. Камеры Street View

временами то цепляли людей, входящих в книжные магазины "для взрослых", то - компании, выходящие из стрипбаров; там - снимают проститутку, здесь - группа протестующих осаждает клинику, в которой осуществляются аборты...

С одной стороны, на территорию, являющуюся частной собственностью, машины с камерами StreetView никогда не заезжают, и, соответственно, вроде как ничьи права не нарушаются.

С другой - попавшим в кадр людям (занятым чем-то, с точки зрения пуританской морали, не очень правильным) едва ли захочется, чтобы эти снимки стали всеобщим достоянием. Тем более, что по западным нормам, приватность всё-таки оказывается нарушенной.

Не исключено, что аналогичные проблемы - а то и посерьёзнее - возникнут у Google, если компания решит активно использовать закупленные у немцев БПЛА.

Microdrones на данный момент предлагают две модели: md4-200 и md4-1000. Какую из них приобрели в Google, точно сказать трудно, однако, скорее всего, речь идёт о md4-1000, чья крейсерская скорость составляет 15 м/с (54 км/ч) (в материале WirtschaftWoche упоминается, что закупленный Google аппарат способен разгоняться до скорости 80 км/ч).

В ТТХ md4-200 скорость вообще не указывается, но известно, что md4-1000 летает быстрее и дальше "младшего брата". Вдобавок, у старшей модели грузоподъёмность составляет до одного килограмма (это максимум, рекомендованный вес - 800 г), в то время, как md4-200 больше 200 граммов и не поднимет.

Ниже приведён ролик, на котором видно, что представляют собой эти аппараты, очень похожие по форме, но отличающиеся размерами.

В 2007 году проходила информация, что британская полиция намеревается закупить массу таких вот "микродронов" для своих надзорных нужд - вплоть до наблюдения за уличным движением.

Что из этого получилось, неясно, но вот сейчас в списке клиентов Microdrones значатся полиция Верхней и Нижней Саксонии, ряд немецких университетов и даже Национальная администрация по океану и атмосфере США.

Кафедра Ваннаха: Требуется военная клиометрия

Автор: Ваннах Михаил

Опубликовано 10 августа 2010 года

Первое известное нам упражнение в области альтернативной истории принадлежит стилусу Тита Ливия. Хотя мы и не знаем даже, как, собственно, назывался его первый удобочитаемый труд по истории Рима, от которого доныне уцелели 35 книг, до нас дошли суждения о том, как развивалась бы для Рима борьба с Александром Македонским, приключись таковая.

Выводы Ливия были сугубо патриотичны: "Принято считать, что на войне всё решает число воинов, их доблесть, искусство военачальников и судьба, которой подвластны все дела человеческие, а дела войны всего более. Рассмотрев всё это и по отдельности и в совокупности, легко убедиться, что Александр, подобно другим царям и народам, тоже не смог бы сокрушить римскую мощь".

И обоснования он приводил вполне рациональные.

Численность населения Города в период возможной войны, обусловливающая способность выставить десять легионов. Лучшие защитные свойства продолговатого латинского щита по сравнению с круглым македонским. Тактическое превосходство пилума перед сарисой (римских дротиков перед македонскими копьями). Тактическая гибкость легионов по сравнению с фалангой. Наличие в условиях демократического строя большего числа натренированных военачальников, которым, правда, те же процедуры народовластия не давали проявить их таланты. В общем отторжения выводы Ливия не вызывают и сейчас.

Двадцать веков спустя к судьбе Александра с точки зрения альтернативной истории обратился автор другого монументального труда - Study of History ("Постижение истории") - Арнольд Тойнби.

Он попытался рассуждать, что было бы, если б Александр не умер молодым в Вавилоне. Не случилось ли в таком случае, что мы (или во всяком случае - англичане) жили б в универсальной буддистской империи с просвещенными правителями македонской династии...

Прошло два тысячелетия, а арсеналом альтернативной истории все ещё остаются слова и логические суждения!

Но появление индустрии информационных технологий меняет всё новые и новые области деятельности человека. И хотя

видный венгерский философ Дьердь Лукач (1885-1971) и писал, что к точным наукам можно подходить с точки зрения истории, но к истории нельзя подходить с позиций точных наук, позволим себе с ним не согласиться. Антитезой его взглядам является наличие исторической дисциплины клиометрии.

Дисциплина сия сугубо почтенна и уважаема, её создатели Роберт Фогель (Fogel) и Дуглас Норт (North) удостоились в 1993 году Нобелевской премии по экономике. Ну, а альтернативная история, несмотря на древность её, проходит, скорее, по разряду чудачеств - где-то между поисками внеземного разума и криптозоологией (о последней в "Компьютерре" как-то рассказывал палеонтолог К.Еськов). Но вот работы отцов клиометрии вдруг - несмотря на солидную фактическую и математическую подкладку, - оказались тесно связаны с альтернативной историей.

Началось всё с того, что в 1960-е Фогель начал изучать влияние, оказанное строительством железных дорог на экономическое развитие Соединенных Штатов.

Априори считалось, что влияние таковых крайне велико и благотворно, несмотря на специфическую атмосферу коррупции и казнокрадства, сопровождающую данные стройки капитализма (описана Марком Твеном в "Позолоченном веке").

А Фогель показал, что вполне сопоставимые результаты для народного хозяйства были бы получены и в том случае, если бы развивались не "чугунка", а каналы. То есть технологии - вариативны. Ну, крали б, конечно, не меньше: воровство на стройках гидротехнических сооружений, наверное, со времен фараонов, столь же древно и почтенно, да и породило специфический термин "панама".

А дальше - больше. Фогель в книге Time on the Cross: The Economics of American Negro Slavery (1974) показал, что вариативны не только производительные силы (к которым мы можем отнести железную дорогу), но и производственные отношения. Как ведь считается - вот есть рабство и есть мотыга. Приходит тяжелый плуг - и наступает феодализм.

Объявилась машина - настал капитализм. Иное, дескать, было бы нерентабельно для самих эксплуататорских классов. А Фогель то взял да и показал, что рабство американских негров было бы рентабельно аж до появления широкозахватных хлопкоуборочных комбайнов, то есть до рубежа 1940 - 1950-х годов!

Оказалось, что использование рабского труда узников ГУЛАГа для лесоповала и строительства ядерных объектов, а заключенных концлагеря "Дора" для сборки ракет V-2 не есть какая-то исключительность, а просто иная линия исторического

процесса. Отнюдь не связывающая развитие производительных сил - в XXI веке охотно потребляются товары, созданные заключенными в ЮВА, хотя ООН регулярно осуждает такую практику...

И вот представляется, что настало время, когда умозрительные изыскания в альтернативной истории могут быть объединены с чем-то, похожим на клиометрию. С имитационным моделированием если не исторического процесса как такового, то хотя бы боевых действий различного масштаба. Технологическая база этого существует. Растет и информационная база: всё больше документов оцифровывается и выкладывается в общий доступ.

То есть появилась принципиальная возможность высказать то или иное утверждение о былых боях, взять да и прогнать его на имитационной модели. И в таком случае военная клиометрия может стать важнейшим инструментом постижения истории, аналогичным вариационному исчислению в точных науках и инженерном деле.

Высказывает Виктор Суворов (Резун) гипотезу, что разгром Красной Армии в 1941 году обусловлен развертыванием её для агрессивной войны - так пусть предложит и прогонит на имитационных моделях вариант, при котором оборонительная стратегия приводит к лучшим результатам. Кстати, если верить ему, Финскую Кампанию он на имитационной модели просчитывал...

Марку Солонину, объясняющему те же процессы нежеланием народа воевать за комиссаров, можно было бы предложить прогнать и предложить вниманию публики вариацию, в котором ЖЕЛАНИЕ повоевать приводит к лучшим результатам.

Публицистке, клеймящей Кремлёвского Горца за оснащение РККА НАСТУПАТЕЛЬНЫМ оружием, можно было б предложить представить вариант, где оборонительное оружие приводит к лучшим результатам (оборонительное оружие, как можно понять, есть Patriot развернутый в Польше, С-300, проданный персам, полагается оружием наступательным).

Попытка вариации (без использования имитационного моделирования, правда, но вводящая в рассмотрение параллельный исторический процесс) представлена в блоге, где анонсируется новая книга Уланова и Шеина по истории Второй мировой. Там проведено сопоставление разгрома РККА (и её бронесил) с разгромом французской армии в 1940-году.

Французы имели превосходство на германцами в количестве и качестве танков, располагали и аналогами Т-34 и несокрушимых КВ - и всё равно были разбиты. Находясь в состоянии войны, не готовясь к наступлению на Рейх, живя во

вполне демократической Третьей республике, очень любя оборонительную доктрину и линию Мажино. Предложим эту книгу вниманию читателей, интересующихся военной историей.

Андрей Уланов, правда, писал до этого фантастику, но ведь до работ Фогеля вышла в свет книга советского автора НФ Г.Мартынова "Гианея" где фигурировали рабовладельцы на звездолетах...

А интерес общества к военной клиометрии может повлечь благотворные последствия. Гоняют же люди бескорыстно на своих процессорах задачи SETI, хотя жукоглазых никто (кроме любителей грибочков) не видел, а войны были взаправду и будут впредь. И модель боя и операции энтузиасты смогут продать - если не Генштабу, то разработчикам компьютерных игр...

Билл Гейтс похоронил университеты

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 10 августа 2010 года

Билл Гейтс, один из основателей Microsoft, её бывший генеральный директор, а ныне - председатель совета директоров компании, выступил на конференции Techonomy. Общаясь с ведущим, бизнесмен затронул множество разных вопросов, но особое внимание привлекают его высказывания об образовании в ближайшем будущем.

Сейчас каждый известный человек, имеющий отношение к высоким технологиям, норовит предсказать смерть какого-либо устаревшего явления. В мусорное ведро уже отправили бумажные книги, автомобили с двигателями внутреннего сгорания, профессиональные средства массовой информации (как бумажные, так и онлайновые)... Билл Гейтс считает, что вскоре вымрут университеты. "Через пять лет вы сможете найти в интернете самые лучшие лекции в мире, - говорит бывший генеральный директор Microsoft, - Сеть лучше любого отдельно взятого университета".

Также прозвучало, что любые знания должны быть оценены - учёную степень в будущем можно будет получить, как прослушав лекции в высшем учебном заведении, так и ознакомившись с

ними в интернете. При этом, Гейтс считает необходимыми и старые институты образования, но - только для детей. Вузы же, по его словам, должны быть "менее привязаны к конкретному месту". Он также посетовал на то, что сейчас получать высшее образование слишком дорого и слишком сложно.

Билл Гейтс упомянул громоздкие учебники толщиной страниц под 300, которые пугают учеников. "Я смотрю на них и думаю, что же в них там такое?" - сказал он. По его словам, американские учебники в три раза толще, тем не менее, азиаты сильно обходят по качеству образования американцев. Впрочем, Гейтс надеется, что именно высокие технологии позволят сократить этот разрыв.

Конечно, Гейтс рисует достаточно забавную картину, но представить себе, что университеты станут не нужны в ближайшие пять лет, очень сложно. Ещё сложнее предположить, что дипломы будут выдаваться просто так. Бывший глава Microsoft - известный мечтатель, и если бы всё было бы так, как он предсказывал, то все пользователи уже работали на компьютерах с несколькими мониторами или на столах с сенсорным дисплеем, а 640 Кб оперативной памяти хватало бы каждому (Гейтс, правда, от этого заявления долго отнекивался).

Промзона: Походный фильтр для воды

Автор: Николай Маслухин

Опубликовано 10 августа 2010 года

Кто хоть раз бывал в походе, хорошо знает - там каждый лишний грамм на счету. Нужно взять еду, снаряжение, одежду… В результате, вес рюкзака порою сравним с весом самого туриста. При такой нагрузке нести с собой питьевую воду - непозволительная роскошь. Поэтому, изобретение британского студента-дизайнера Тимоти Вайтхеда, к слову, отмеченное на конкурсе James Dyson Award, будет незаменимо жарким летом. Знакомьтесь: походный фильтр для воды Pure.

Обычно, для обеззараживания воды применяют специальные таблетки. Несмотря на удобство (малый вес и приемлемый результат) такой подход имеет ряд недостатков – вода становится пригодной к питью минут через 20-30 и имеет неприятный привкус. Фильтр, разработанный англичанином, позволяет получить чистую и вкусную воду всего за 2 минуты.

Размеры устройства не превышают габаритов обычной бутылки. Сначала вода, набранная во внешнюю колбу, проходит через систему фильтров, затем обеззараживается встроенной ультрафиолетовой лампой (энергия для лампы вырабатывается ручной динамо-машиной).

Заявлено, что химический анализ очищенной воды показывает её соответствие положенным нормам, к тому же фильтры хорошо справляются с любыми бактериями и вирусами, обитающими в открытых водоемах.

Космические пираты уничтожили 1295 долларов

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 10 августа 2010 года

Пользователь онлайновой игры EVE Online, разрабатываемой компаний CCP, лишился игрового времени на сумму 1295 долларов, причём произошло это в полном согласии с законами игровой механики.

EVE Online - это MMORPG, действие которой разворачивается в космосе. Игроки пилотируют космические корабли во вселенной, состоящей из более чем 7500 звёздных систем. Пользователь может заниматься добычей полезных ископаемых, изготовлением продуктов, торговлей, исследованием, а также пиратством или битвами с другими игроками.

Пираты и пиастры

Пираты всегда наносили огромный вред честным капитанам космических кораблей, устраивая засады возле врат, с помощью которых можно перемещаться из одной точки игровой вселенной в другую. Известны случаи грабежей фондов целых корпораций. Так, например, в 2005 году, пираты "убили" главу одной игровой компании, отняв у корпорации миллиарды ISK (игровой валюты). Если перевести их в реальные деньги, то получится примерно 16500 долларов.

Впрочем, до определённого времени игрок не мог ничего

легально купить в мире EVE Online, и, если пользователь хотел быстро приобрести игровую валюту или товары за реальные деньги, ему приходилось обращаться на сторонние сайты к посредникам. Но в 2008 году CCP ввела изменения в экономику игры. Теперь купить ISK и редкие предметы можно за PLEX (единица игрового времени, необходимая для того, чтобы продолжать игру. Один PLEX равен 30 дням подписки).

На этом разработчики не стали останавливаться. Если раньше PLEX было позволено хранить только на базе игрока, то с июля этого года их можно погрузить на корабль и перевезти в другую точку вселенной. Тут-то и стоит вспомнить про пиратов: как уже говорилось выше, любой корабль может быть ограблен, а любой перевозимый на нём груз, которым теперь может оказаться и игровое время, украден.

Не повезло

На прошлой неделе двое пользователей EVE Online, slickdog и Viktor Vegas, обнаружили одинокий корабль класса Kestrel. Сканирование корабля позволило выяснить, что на его борту находится аж 74 PLEX. Разумеется, пираты тут же напали на одинокое судно.

Увы, удача им не улыбнулась - движок игры посчитал, что вся добыча сгорела во время взрыва корабля. Такое количество PLEX стоило 22 миллиарда ISK (единицы игровой валюты), либо 1295 долларов в реальных деньгах. Играть на 74 PLEX можно более шести лет.

Это, несомненно, большая потеря для пользователей - как для пиратов, так и для честного торговца (или корпорации). Тем не менее, кое-кто на этом неплохо заработал, а именно - разработчик игры, компания CCP. Ведь деньги за шесть лет игры в Eve Online были кем-то заплачены, но теперь пользователям вновь придётся покупать PLEX. А может именно в этом и заключается смысл недавних изменений, внесённых в игровую механику?

Кивино гнездо: В постели со шпионами

Автор: Берд Киви

Опубликовано 10 августа 2010 года

В первых числах августа глава корпорации Google Эрик Шмидт сделал довольно любопытный доклад на конференции Techonomy (т.е. "технологии + экономика"). С трибуны этого форума, проходившего в одном из фешенебельных отелей горно-лесного курорта на озере Тахо, Шмидт примерно такими словами обрисовал недалекое будущее пользователей интернета: "Подлинная прозрачность и никакой анонимности".

По имеющимся у докладчика данным, "за весь период развития цивилизации – от её начала и до 2003 года – было создано пять экзабайт (квинтиллионов байт или миллионов терабайт) информации". Однако ныне примерно такой же объём информации порождается каждые два дня, а темп данного процесса продолжает нарастать... Причём основная масса этой информации, уточнил Шмидт, образуется ныне в форме данных, генерируемых пользователями. Любое цифровое взаимодействие порождает информацию, подчеркнул докладчик, а все эти гигабайты можно использовать для подробного анализа и предсказания человеческого поведения.

Далее последовали доступные и наглядные иллюстрации того, что это, собственно, означает на деле. Если, к примеру, посмотреть на достаточное количество ваших сообщений и сведений о вашем местоположении, а затем применить кое-какой искусственный интеллект, то мы можем предсказывать, куда вы собираетесь отправиться, поведал Шмидт. Или, другой пример, если показать нам 14 ваших фотографий, то мы сможем идентифицировать, кто вы есть. Если же кто-то полагает, что в интернете не наберется полтора десятка их фотографий, то, скорее всего, это заблуждение. Потому что на сайтах социальных сетей типа Facebook в фотоальбомах множества ваших знакомых такие фотоснимки обычно без проблем отыскиваются.

По мнению Шмидта, нынешняя доступность персональной информации увеличивает удобства, а также позволяет обществу более эффективно противостоять антисоциальному и криминальному поведению. Развивая эту же мысль чуть дальше, он поведал, что логика борьбы с такими явлениями, как кража личности, например, требует от общества всё больше прозрачности и отказа от анонимности: "В мире асинхронных

угроз становится слишком опасным, когда нет какого-нибудь надёжного способа для вашей идентификации. Нам всем требуется служба верификации имён людей. И этого же требуют правительства.

На подобные сильные заявления из уст высшего руководителя столь гигантской и влиятельной в нынешнем мире корпорации, как Google, да ещё сделанные в контексте "требований правительства", определенно имеет смысл обратить внимание — причём сразу по нескольким причинам.

Во-первых, потому что с технической стороны Шмидт определенно знает, о чем говорит. По забавному совпадению, кстати, фактически в те же дни, когда делался доклад Эрика Шмидта, в Лас-Вегасе на хакерской конференции Black Hat некий исследователь Сэми Камкар (Samy Kamkar) продемонстрировал технологию, которая на основе WiFi-данных от общедоступного сервиса Google Street View позволяет дистанционно устанавливать местоположение интересующего человека с точностью до девяти метров.

Во-вторых, никак нельзя проигнорировать очевидную параллель между нынешним выступлением главы Google и очень похожим по смыслу, но только десятилетней примерно давности, заявлением Скотта Макнили, создателя и бессменного руководителя знаменитой некогда корпорации Sun Microsystems. В тот период компания Sun была активно вовлечена в дела американских спецслужб, а Макнили, соответственно, получил возможность из первых рук познакомиться с техническими достижениями современной разведки. И вот, явно находясь под большим впечатлением от увиденного у шпионов, Макнили с трибуны одного из ИТ-форумов выдал тогда неосторожную фразу, которая затем преследовала его на протяжении многих лет: "Да нет у вас уже никакой тайны личной жизни — привыкайте!".

Ну, а в-третьих, благодаря аналитическому исследованию журналиста Ноя Шехтмена (Noah Shachtman), на сайте Wired.com ведущего известный блог Danger Room о новостях военно-разведывательного комплекса США, в общих чертах примерно известно, откуда Эрик Шмидт почерпнул примеры и темы для своего выступления на озере Тахо.

Предметом интереса Шехтмена стала молодая ИТ-компания Recorded Future ("Записанное будущее"), которая без ложной скромности заявляет о том, что занимается новой фазой в делах сбора и анализа разведывательной информации. В реальном времени программные средства этой фирмы отслеживают десятки и сотни тысяч веб-сайтов, блогов и Twitter-страниц. Цель анализа — выявление паттернов, событий и взаимосвязей между людьми,

что в совокупности дает возможность предсказывать будущее. Если пояснять чуть подробнее, то Recorded Future прочесывает соответствующие страницы интернета для сбора текущей информации о том, кто-что-когда-где и по какой причине делает, устанавливая скрытые связи между никак внешне не связанными друг с другом людьми и событиями недалекого будущего.

Самое же, наверное, тут интересное, что щедрыми инвесторами Recorded Future, как установил Шехтмен, одновременно являются Google и ЦРУ. Точнее, инвестиционное подразделение Google Ventures и созданная на деньги ЦРУ инвестиционная компания In-Q-Tel, вкладывающая деньги в перспективные для разведсообщества США технологические фирмы. Такие вложения не только обеспечивают разведслужбе некоторую прибыль, но и - самое главное - позволяют оперативно внедрять наиболее передовые технологии в работу разведки.

Хотя одновременное финансирование компании отмечено впервые, вообще говоря, это далеко не первое пересечение интересов Google и разведсообщества США. Ещё в начале десятилетия, к примеру, In-Q-Tel сделала вложения в компанию под названием Keyhole, специализирующуюся на аэрокосмических съёмках земной поверхности с высоким разрешением - до 30 сантиметров. В 2003 году глава этой компании Джон Хэнке (John Hanke) особо подчеркивал, что "стратегические отношения Keyhole с In-Q-Tel означают, что разведывательное сообщество [США] может получать все преимущества от массивно-масштабируемых и высокопроизводительных возможностей нашего продукта". Ещё через год, в 2004, фирму Keyhole купила корпорация Google, сделав её основой для своего нового, ныне чрезвычайно популярного сервиса Google Earth. А попутно, к середине 2005, директор по технологическим приобретениям In-Q-Tel Роб Пэйнтер (Rob Painter) перешел на работу в Google, где стал отвечать за работу по заказам правительства США.

За прошедшие с той поры годы корпорация Google неоднократно поставляла свое серверное программное обеспечение для структур федерального правительства, включая, ясное дело, ЦРУ, АНБ и прочие спецслужбы. Известно, в частности, что программные средства Google (наряду с движком wiki) были положены в основу известной инфосистемы Intellipedia, закрытой базы знаний разведсообщества США, создаваемой силами самих сотрудников разведки по примеру "Википедии". И рассуждая абстрактно, нет да и не может быть ничего предосудительного в том, что ИТ-корпорация продает свои разработки всевозможным государственным ведомствам,

затачивая их под конкретные интересы заказчиков.

Однако конкретно для случая Google близкие отношения корпорации с американскими спецслужбами вскоре породили и специфические побочные эффекты. Так, популярные общедоступные сервисы Google в интернете стали давать характерные сбои, больше всего похожие на искусственные манипуляции по ограничению доступа к "неудобной" для властей информации. Один из самых ярких тому примеров на раннем этапе предоставил сервис Google Video (если кто уже забыл, так назывался первоначальный ответ Google на YouTube, пока не было решено, что проще купить сам этот видеосервис, нежели раскручивать альтернативу). Осенью 2006 года выяснилось, что администрация Google принудительно обнуляет счетчики, учитывающие на Google Video количество просмотров видеофильма Terrorstorm — документального журналистского расследования, сфокусированного на большой и колоритной истории о том, как международный терроризм пестовался и финансировался разведслужбами. Когда факты обнуления счетчика стали известны, это было объявлено "технической ошибкой", которую в Google публично признали и пообещали быстро исправить. Однако счетчики обнулялись и впоследствии, упорно не пропуская Terrorstorm в список сетевых хитов, и соответственно, существенно сокращая потенциальную аудиторию картины.

Самой же недавней по времени "технической ошибкой" Google из того же ряда, т.е. когда в нештатной работе программ вполне отчетливо просматривается замешанность спецслужб, стала скандальная история с крупномасштабным WiFi-шпионажем, который осуществляли автомашины сервиса Google Street View.

На протяжении примерно трех последних лет было принято считать, что приметные автомобили Google, оснащенные фотокамерами на штативе, просто делают в разных городах и странах фотографии видов местности для очень удобного развития сервисов Google Earth и Google Map. Теперь при навигации на местности вдобавок к подробным картам и аэроснимкам стало возможным получать ещё и фотографии непосредственно улиц с домами. Затем неожиданно стало известно, что те же самые автомобили помимо фотографирования ландшафтов ещё и по-тихому собирали информацию обо всех открытых WiFi-сетях в данном регионе. Ну а после этого, начиная с мая нынешнего года, разразился большой международный скандал, поскольку компетентные органы Германии поинтересовались лог-файлами Гугл-автомобилей, снующих по их стране, и установили, что те не только собирали имена WiFi-сетей

(SSID) и MAC-адреса подключенных к ним устройств, но также попутно перехватывали и записывали передаваемую в этих сетях информацию.

Такого рода перехватываемые данные легко могут включать в себя письма или фрагменты электронной почты, логины и пароли доступа пользователей к своим эккаунтам и прочую чувствительную информацию. Все это, естественно, сильно встревожило политиков и правозащитников в Германии, Франции и Испании, потребовавших тщательного разбирательства со столь очевидным фактом крупномасштабного шпионажа. Но что интересно, данная история практически никак не взволновала федеральные власти США, обычно весьма ревниво относящиеся к самостоятельным инициативам коммерческих компаний на поприще шпионажа.

Тем временем, в конце июля влиятельная газета Washington Post опубликовала результаты большого двухлетнего расследования своих журналистов, посвященного гигантски разросшемуся за последнее десятилетие разведсообществу США. Среди изобилия собранных репортерами материалов, в частности, есть информация и о том, что Google занимается поставками специализированных программных средств картографирования и поиска информации для военных и разведслужб США. Причём целому ряду сотрудников Google для работы с правительством предоставлены серьёзные допуски к госсекретам уровня Top Secret. В сочетании со скандалом по тайному сбору информации на территории США и других стран, это породило естественные вопросы: что именно за информацию собирает Google и с какой целью?

Несмотря на неоднократные призывы общественных групп, никаких разбирательств в американском Конгрессе конкретно по данному поводу не устраивалось и не планируется. Ощутимое давление пока что ощущается лишь от местных властей американских штатов. В частности, группа из 38 генеральных прокуроров штатов, возглавляемая генпрокурором Коннектикута Ричардом Блюменталем, официально запросила у Google подробную информацию о том, что именно за данные компания собирала, каким образом программы сбора тестировались (если верить корпорации, перехват трафика и его накопление осуществлялись "непреднамеренно" в течение трёх лет), и кто именно в компании отвечал за WiFi-шпионаж. Кроме того, генпрокуроры штатов направили запрос в Комитет по энергетике и коммерции на проведение слушаний по данному вопросу и предупредили, что могут предпринять судебные шаги, если не получат ответов на свои вопросы…

Роберт Стили (Robert David Steele), некогда бывший сотрудник ЦРУ из подразделения по тайным операциям, а ныне один из самых известных апологетов "чистой разведки" на основе анализа открытых источников, в свое врем первым, похоже, запустил в обиход выражение "Google в постели с ЦРУ". В 2006 году, когда его прежние коллеги по спецслужбе подтвердили тайное сотрудничество поискового гиганта с американскими разведслужбами, Стили высказался примерно так: "Я думаю, что Google совершил очень важную стратегическую ошибку, затеяв дела с секретными структурами в правительстве США. Это гигантская ошибка, и я надеюсь, что они найдут способ как-то из этого выбраться, например, разорвав такие отношения"...

Софт: Как устранить эффект красных глаз в Pixelmator

Автор: Скрылина Софья

Опубликовано 10 августа 2010 года

Pixelmator - достаточно популярный растровый графический редактор под Mac. По возможностям он, конечно, уступает Photoshop, но основные задачи, возникающие у большинства пользователей, он сможет выполнить: ретушь и коррекция изображений, удаление фона, перекраска фрагментов, создание спецэффектов, создание коллажа или монтаж и т.д. В этой статье мы рассмотрим инструменты, используемые для удаления эффекта красных глаз.

Как известно, Photoshop имеет специальный инструмент для удаления эффекта красных глаз, а в Pixelmator такого инструмента нет. Но не беда, можно обойтись и без него, тем более что и в Photoshop инструмент

Red Eye не во всех случаях работает.

Прежде чем приступить к устранению сего неприятного эффекта, стоит обратить внимание на несколько особенностей работы в этом редакторе.

Интерфейс Pixelmator схож с Photoshop, особенно версией 5.5, в которой ещё не было панели свойств, расположенной в верхней части экрана (рис. 1). Свойства выбранного инструмента настраиваются в палитре Tool Options.

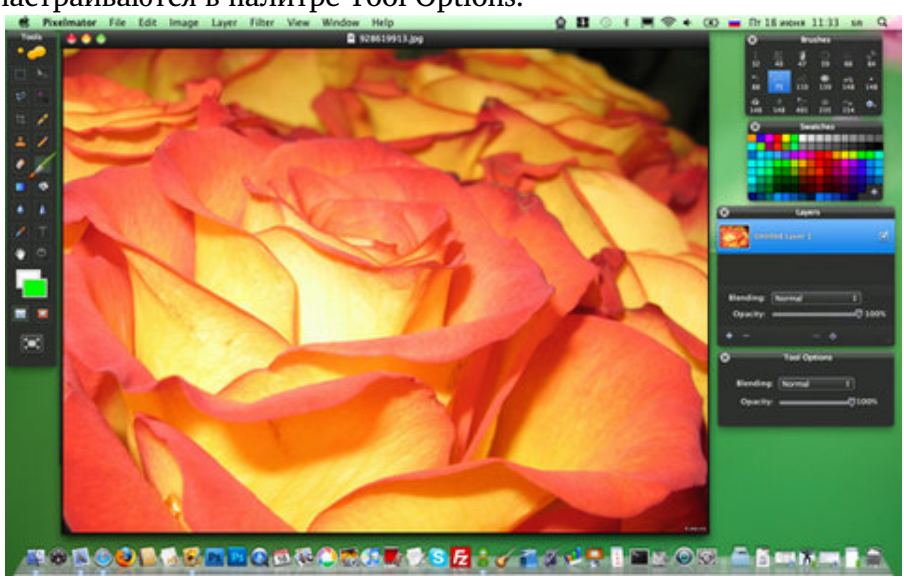


Рис. 1. Интерфейс окна графического редактора Pixelmator

В отличие от Photoshop, окна палитр вызываются и скрываются с помощью меню View, а не Window. Приложение Pixelmator не имеет палитры History, но оно позволяет отменить все последние действия многократным применением комбинации клавиш Command + Z, в то время как в Photoshop команда Undo отменяет только одно последнее действие (для отмены более ранних служит другая команда - Step Back).

При работе с кистями есть одна особенность. Выбор типа кисти осуществляется в палитре Brushes, а размер кисти задается ползунком, который появляется в момент щелчка мыши в любом месте изображения при нажатой клавише Control (рис. 2). При этом должен быть выбран инструмент Brush.

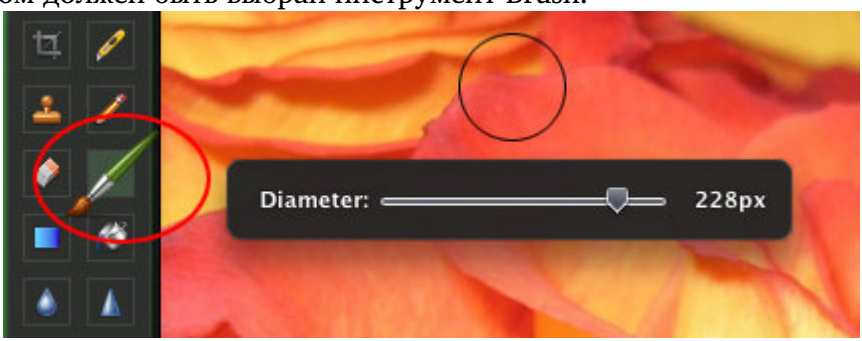


Рис. 2. Изменение размера кисти

Эффектом красных глаз называют отражение в зрачке глаза снимаемого человека или животного, возникающее от вспышки фотоаппарата. Помимо красных глаз, могут возникать также белые, жёлтые или зелёные блики.

Для удаления блика требуется заменить светлые пиксели блика на темные или черные пиксели зрачка. Можно, конечно, закрасить блик кистью или карандашом чёрного цвета, но замена в таком случае будет довольно грубой.

Итак, рассмотрим пример.

На рис. 3 представлено изображение кошки с пожелтевшими от вспышки фотоаппарата зрачками. Выполним несколько простых действий для удаления эффекта красных глаз.

Рис. 3. Исходное изображение с эффектом красных глаз

Во-первых, увеличиваем область глаз - для этого инструментом

Zoom следует "нарисовать" рамку вокруг глаза (рис. 4).

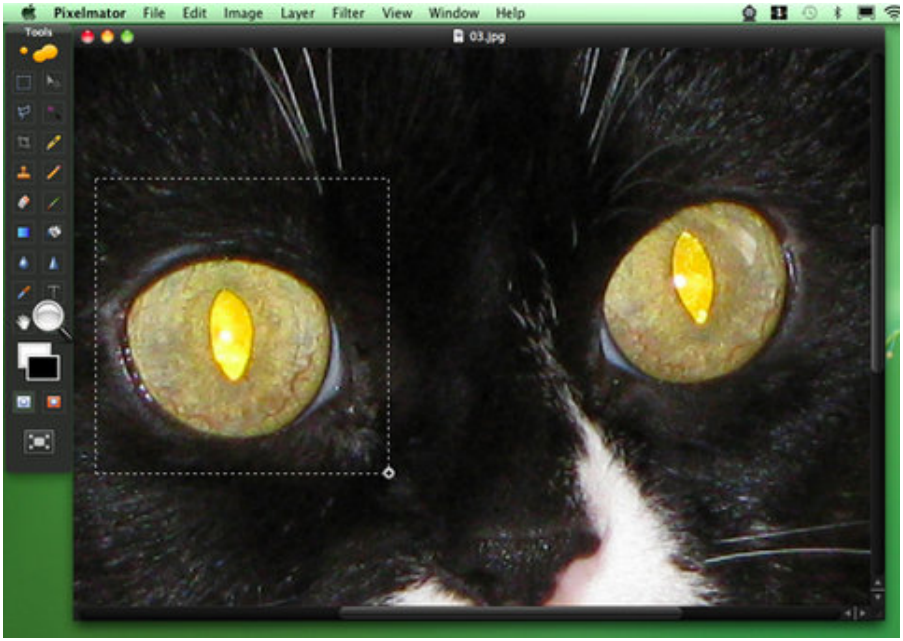


Рис. 4. Увеличение требуемой части изображения инструментом Zoom

Замечание: чтобы инструмент работал, как описано выше, следует в окне палитры свойств инструмента Zoom установить переключатель Mode в положение Normal (рис. 5).

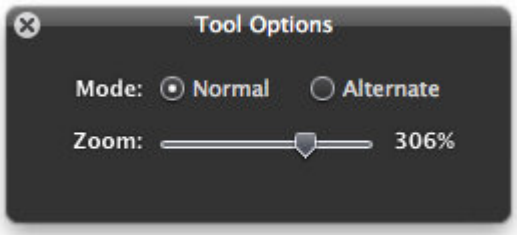


Рис. 5. Палитра свойств инструмента Zoom

Затем необходимо выделить область зрачка, например, многоугольным лассо

.

Смягчение границ области выделения производится в диалоговом окне Edit | Refine Selection. В этом же окне можно расширить или сузить область, а также сгладить её. Для растушёвки необходимо сместить вправо ползунок Feather. (рис. 6).

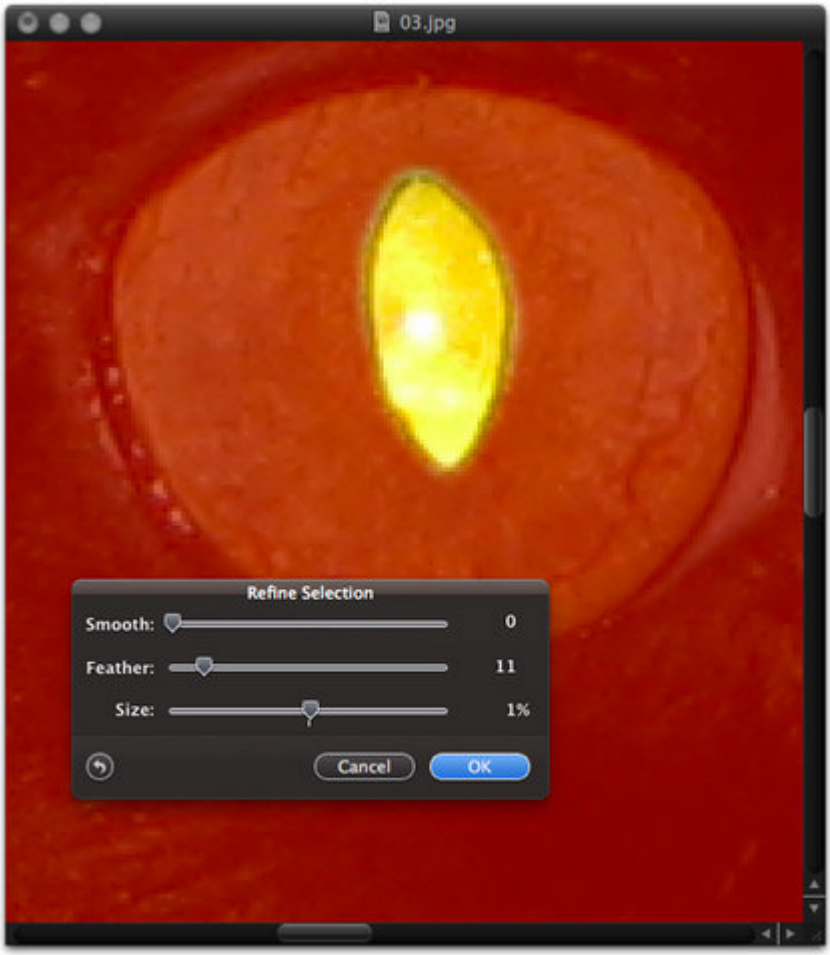


Рис. 6. Растушёвка границ области выделения с помощью диалогового окна Refine Selection

Завершающим этапом будет обесцвечивание пикселов зрачка и их затемнение. Обе операции можно провести в диалоговом окне Hue and Saturation, название которого расположено в меню Image. Необходимо уменьшить значения двух параметров: Saturation - для обесцвечивания фрагмента и Lightness - для затемнения фрагмента (рис. 7).

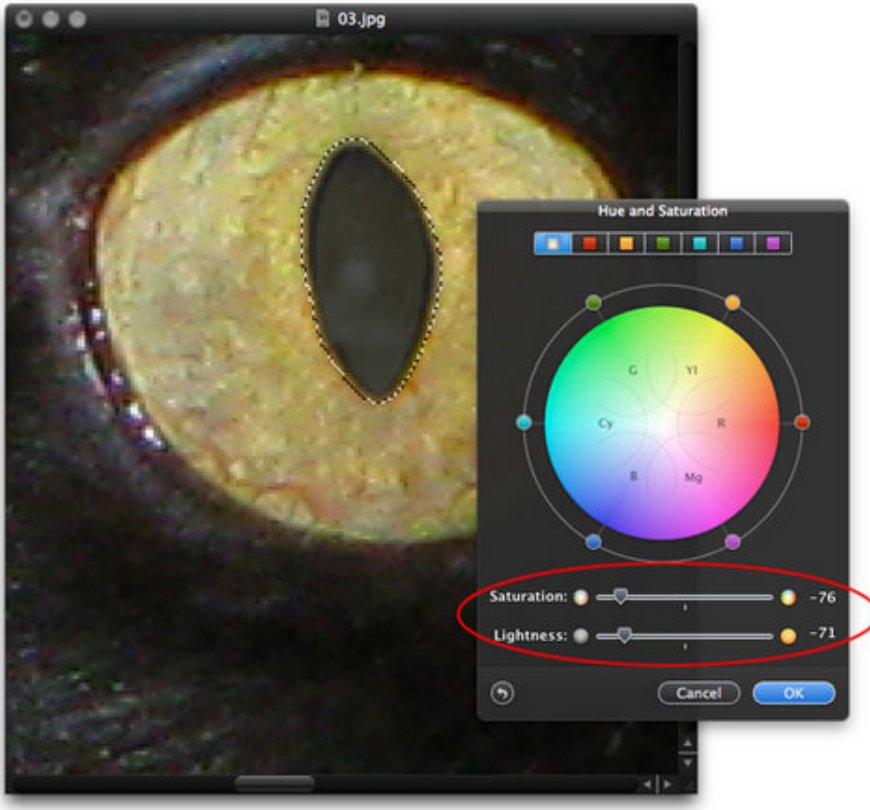


Рис. 7. Обесцвечивание и затемнение зрачка с помощью диалогового окна Hue and Saturation

Для отмены выделения используется команда Edit | Deselect или её клавиатурный аналог Command + D.

Результат удаления эффекта красных глаз представлен на рис. 8.

Рис. 8. Результат удаления эффекта красных глаз

Стоимость программы Pixelmator составляет 59 долларов, однако предоставляется возможность опробовать демо-версию приложения. Скачать редактор можно с сайта pixelmator.com.

Google сговорился с телекомами

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 10 августа 2010 года

Переговоры Google с крупной американской телекоммуникационной компанией Verizon настораживают борцов за сетевой нейтралитет. То, что сейчас происходит, противоречит прежним заявлениям компании Google, которая до недавних пор считалась горячим поборником сетевого нейтралитета.

Понятие "сетевой нейтралитет" предполагает, что провайдеры не должны отдавать предпочтение какому-либо виду трафика перед другим. Скажем, ширина канала должна быть одинакова как для онлайновых игр, так и для IP-телефонии, также поставщик услуг не должен предоставлять доступ лишь к некоторым сайтам.

Хороший пример того, что происходит, когда нейтралитета нет - это сотовая связь. Операторы сотовой связи сами решают, какие сервисы доступны абонентам, а какие - нет. В интернете без сетевой нейтральности провайдеры поступали бы так же: например, включали в базовый тариф доступ только к нескольким десяткам самых популярных сайтов (как кабельное телевидение - к пакетам телеканалов), а за всё остальное брали бы отдельную плату.

В Соединённых Штатах никаких юридических препятствий для этого пока нет, и ввести ограничения операторам мешают только традиции и нежелание рисковать. Впрочем, они были бы совсем не против их нарушить. Ещё год назад три крупных американских провайдера, Comcast, AT&T и Verizon, были категорически против каких-либо законодательных ограничений, запрещающих при случае отказаться от сетевого нейтралитета, введение которых лоббировали Google и другие интернет-компании.

И вдруг - такой поворот. В понедельник стало известно, что Google и Verizon нашли общий язык. Обе компании считают, что мобильные сети вообще не должны никак регулироваться в плане сетевой нейтральности; единственное правило - это чтобы информация о распределении трафика была общедоступной. Кроме того, Google и Verizon договорились дать зелёный свет так называемым “управляемым сервисам", некоторая часть контента которых будет иметь приоритет в собственных сетях обеих компаний - но не в интернете в целом.

Google и Verizon, кроме того, предложили, чтобы

Федеральная комиссия по коммуникациям США по отдельности расследовала каждую жалобу на компании, блокирующие или повышающие приоритет какого-либо трафика в интернете в целом, и штрафовала провинившихся на сумму до двух миллионов долларов.

Алан Дэвидсон, директор Google по общественной политике и Том Ток, исполнительный вице-президент Verizon по связям с общественностью, пояснили в официальном блоге Google концепцию соглашения с Verizon. Согласно этому объяснению, при разработке тезисов компании руководствовались двумя принципами. Один из них гласит, что пользователи должны иметь право использовать какие угодно контент, приложения и или устройства. Второй - что США должны поддерживать инвестиции и инновации, благодаря которым развивается широкополосный доступ в Сеть.

Энтузиасты восприняли эту новость отрицательно. Их не устраивает, что предложенное толкование не относится к мобильному интернету. Джон Келси, политический консультант организации Free Press, говорит, что всё это "приведёт к блокировке приложений и контента на набирающих популярность беспроводных платформах".

Беспокоятся и сторонники сетевого нейтралитета в Конгрессе США. "В этом соглашении не хватает чрезвычайно важных элементов, которые должны быть обязательно прописаны в положении FCC, - говорит конгрессмен Эдвард Марки, - Оно не запрещает провайдерам мобильного интернета блокировать или замедлять скорость трафика, и в нём ничего не сказано о защите персональной информации граждан."

Verizon и AT&T, которые, помимо прочего, являются крупнейшими операторами мобильной связи на территории США, категорически против того, чтобы применять одни и те же правила в отношении широкополосных каналов передачи данных и беспроводной связи. По словам их представителей, стричь под одну гребёнку мобильный и проводной интернет - не лучшая затея, так как пропускная способность мобильных сетей сильно ограничена.

Несомненно, это так. Однако соглашение, скорее всего, обусловлено не только благородными целями но и взаимовыгодой. Если у AT&T есть iPhone, то Verizon полагается на телефоны на основе Android, мобильной операционной системы Google. Издание New York Times некоторое время назад получило информацию, что Google и Verizon ведут переговоры не только насчёт сетевого нейтралитета, но и о предоставлении приоритета по скорости передачи трафика в мобильных сетях видеосайту

YouTube.

Таким образом, Verizon получит солидное конкурентное преимущество и поспособствует распространению Android. Всё вполне красиво и благообразно. Проблема только в масштабах операций обеих компаний, в силу которых данное соглашение отдаёт нарушением антимонопольного законодательства. Хотя решать это будут, скорее всего, духовные наследники судьи Коллин Коллар-Котелли.

Промзона: Энергетический фонтан

Автор: Николай Маслухин

Опубликовано 11 августа 2010 года

Интернациональная группа дизайнеров, состоящая из двух чехов - Сергея Кукира и Мартины Хозаровой, а также примкнувшего к ним финна Паси Турпейне, разработала интересный проект городской ветряной электростанции. Концепт, названный Tulppaani (фин. - "тюльпан"), предназначен не столько для выработки электроэнергии и сокращения издержек на её транспортировку, сколько для украшения городского пейзажа.

Своим поэтическим названием электростанция обязана схожести лопастей с лепестками цветка. Ветряк установлен в небольшом пруду и часть вырабатываемой энергии тратится на работу водяных насосов (электростанция успешно притворяется фонтаном). Всё, что остается после затрат на фонтан и декоративную светодиодную подсветку - а по уверениям создателей, электроэнергии остается немало - подаётся городу.

Нельзя сказать, чтобы композиция выглядела оригинальным украшением городского парка, но идея использовать урбанистические украшения в практических целях кажется нам интересной.

Полиция провела обыск корейского офиса Google

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 11 августа 2010 года

Южнокорейская полиция устроила обыск в штаб-квартире корейского подразделения компании Google, находящейся в Сеуле. Свои действия представители властей объяснили тем, что фирма хранит и собирает данные о неназванных "пользователях интернета из беспроводных сетей WiFi".

Корейские СМИ сообщили, что 19 корейских полицейских ворвались в офис и конфисковали жёсткие диски, а также связанные с делом документы. По словам представителей властей, они намерены вызвать представителей Google после изучения информации и задать им вопросы в целях следствия.

Спикер компании сообщил прессе, что полиция расследует дело относительно "данных, которые собирали машины сервиса Street View. Он, в свою очередь, является частью картографического сервиса, Google Maps и даёт пользователю возможность прогуляться по виртуальным улицам, составленным из панорамных снимков, которые как раз и делают автомобили с установленными на них специальными камерами.

Компания недавно признала, что помимо фотографирования

улиц, оборудование, установленное в машинах, также собирало данные о незащищённых паролем беспроводных сетях. Представители Google признали эти действия ошибочными. Сейчас ситуация расследуется властями многих стран на предмет нарушения компанией законов.

Рейд, совершённый корейскими полицейскими - это следствие ситуации, возникшей ещё в мае этого года, когда немецкие власти потребовали у Google на экспертизу данные, собранные оборудованием автомобилей Street View. Именно в ходе этого расследования оказалось, что компания собирала информацию, которую люди пересылали через незашифрованные сети WiFi.

В результате, практически в каждом государстве, где успели побывать автомобили Google, началось следствие относительно несанкционированного сбора данных. Впрочем, в Великобритании расследование уже закрыто - было установлено, что машины не добыли никаких действительно важных личных данных.

Практически точно можно сказать, что Google действительно не намеревалась специально собирать личные данные пользователей. Просто ПО, которое собирало информацию о беспроводных сетях перехватывало любые данные, пересылаемые по ним, для дальнейшего разбирательства. Собирались же они для гугловского сервиса позиционирования. Google никогда не скрывала, что использует для него данные о сотовых вышках и сетях WiFi.

Microsoft призывает не переходить на Mac

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 11 августа 2010 года

На сайте корпорации Microsoft появилась секция, рассказывающая, почему не стоит переходить на компьютеры Apple. Когда-то Apple проводила аналогичную рекламную кампанию, в которой изображающие Mac и PC актёры показывали преимущества компьютеров с яблоком на борту. Она продолжалась почти четыре года и закончилась совсем недавно.

В Microsoft решили продолжить эстафету, уговаривая пользователей не отказываться от PC. В новой секции часто повторяется фраза: "It just works" ("это просто работает"), - которую постоянно использует Стив Джобс в презентациях новых продуктов.

На сайте есть несколько слоганов, рассказывающих о преимуществах компьютеров под управлением Windows. В корпорации считают, что Windows проста в использовании и приспособлена как для работы, так и для развлечений. Кроме того, здесь пользователям легче делиться информацией и настраивать внешний вид системы. Последний козырь популярной настольной ОС - совместимость с самым разнообразным оборудованием и программным обеспечением.

Со многими тезисами Microsoft можно поспорить, а некоторые откровенно запугивают пользователей. Так, например, не рекомендуется переходить на Mac, поскольку в этом случае придётся переучиваться и работать в незнакомой среде.

Почему компания так взволнована, ведь в её руках больше 90% рынка настольных операционных систем? Одна (не самая главная) причина в том, что Apple продает всё больше компьютеров: около 70% американских первокурсников выбирает именно Macbook.

Но не поздновато ли в Microsoft опомнились? Настольные компьютеры и ноутбуки уже не столь актуальны: настоящая революция сейчас происходит на рынке мобильных устройств, и здесь софтверному гиганту пока нечего предложить. Появились новые лидеры: Android и iPhone OS, а планшет iPad отлично продаётся и уже завоевал себе место на рабочих столах в крупных корпорациях.

Устройства на основе операционной системы Windows Phone 7 ещё не вышли на рынок. Эфемерные планшеты с Windows 7 тоже маячат в дальней перспективе. Стив Балмер говорит, что их выпуск - "дело первостепенной важности для компании", но реальные устройства появятся не раньше 2011 года. А пока корпорации остаётся только уговаривать пользователей не переходить на Mac, раз предложить покупателям больше нечего.

Голубятня: Абсолютная власть

Автор: Сергей Голубицкий

Опубликовано 11 августа 2010 года

Сегодня поговорим о фильме 1997 года "Абсолютная власть". Не потому, что фильм замечательный (мало их что ли - хороших!), а потому что позволяет открыть главную тайну искусства, неведомую физикам-лирикам.

Не сомневаюсь, что читатели "Абсолютную власть" смотрели, поэтому пройдусь по сюжету со спойлерами (тем же, кто классику Клинта Иствуда каким-то образом упустил, рекомендую пару следующих абзацев пропустить).

Итак, ветеран корейской войны Лютер Уитни (Клинт Иствуд) за несколько десятилетий эволюционировал в профессионального вора мирового класса ("в мире есть не более пяти человек, Лютер, которые бы сумели провернуть такое ограбление. Один из них - ты!"). Жена Лютера умерла, дочь обучилась на прокурора.

В первых кадрах картины Лютер пробирается в особняк королевского уровня, отключает сигнализацию, поднимается на второй этаж в спальню, по ходу рассматривая на стенах фотографии дряхлого 80-летнего владельца хором в сопровождении 30-летней красавицы-жены. В спальне Лютер находит пульт и открывает потайную дверь, камуфлированную под одностороннее зеркало. В алькове Лютер набивает мешки несметными богатствами - ожерельями, колье, кольцами, часами, золотыми старинными монетами, пачками банкнот. Поживился, короче отменно. Как потом скажут - миллионов на 5 долларов.

В этот момент снизу раздаются голоса, кто-то поднимается по лестнице и в спальню вваливаются полупьяная жена владельца хором с посторонним импозантным мужиком (Джином Хэкманом). Перепуганный вор-ветеран корейской войны успевает затворить дверь в секретный альков и дальнейшее наблюдает сидя в кресле через одностороннее зеркало.

Пьяный мужик по началу просто флиртует, однако быстро переходит на старческое БДСМ: вместо аксессуаров - кулаки и пощечины, пару раз поддых - тоже сгодится. 30-летней красавице (Мелора Хардин) не нравится, когда её мутузят, она хватает ледокол (а-ля Basic Instinct) со стола, ранит мужика в руку и уже собирается окончательно заколоть его к чертовой матери, однако на крики в спальню сбегаются две держиморды и гасят 30-летнюю красавицу пистолетным выстрелом в шею.

Все это наблюдает вор Лютер и тихо офигевает. Офигевает потому, что он мужика узнал ещё в первое мгновение. Да и как не

узнать ... президента Соединенных Штатов Америки!

Дальнейший сюжет, собственно, мотивируется внутренней логикой: Лютера быстро вычисляют и ложатся костьми всего Белого Дома, дабы поскорее пустить в расход единственного свидетеля страшного преступления Отца Нации. Лютер собирался было убраться навеки за пределы страны по подложным паспортам, но в последний момент, уже находясь в аэропорту перед вылетом, просмотрел телерепортаж о выступлении президента, который обнимал перед камерами миллиардера Салливана - того самого 80-летнего старпёра, чью жену пару дней назад пришили президентские охранники, лил крокодильи слезы и клялся в дружбе и верности Великому Учителю Салливану, который, как оказалось, ещё и привел президента к власти!

"Вот сука!" - сказал-подумал Лютер и решил никуда не лететь, а воздать президенту Соединенных Штатов Америки по заслугам.

Дальше следует головокружительная череда всяческих напряжных ситуаций и моментов, Лютера почти пришивают, но в последний момент он находит единственно правильное решение: связывается с Салливаном, рассказывает обо всем, что видел и вдобавок передает старику главный вещдок - ледокол с кровью жены Салливана и отпечатками рук президента.

Салливан отправляется в Белый Дом, в котором все двери открывает не глядя, пинком левой ноги, и смежает злополучным ледоколом августейшие очи Главного Кормчего Америки. По телевидению, разумеется, события подаются как трагическое самоубийство президента страны: "Я пытался его остановить, - сетует Салливан, - но президент был непреклонен в своем решении уйти из жизни". Свидетелей, разумеется, не было и версию общественность приняла с чувством глубокого удовлетворения и доверия.

Такой вот замечательный фильм. Ещё раз подчеркну, что главное достоинство "Абсолютной власти" заключено в том, что она иллюстрирует суть искусства, систему ценностей в искусстве, а за одно является руководством к тому, как нужно смотреть кино, читать книгу, разглядывать картину и слушать музыку. Короче говоря, можете считать, что сегодняшний пост - это компендиум для технической интеллигенции для выработки здоровых навыков восприятия искусства.

Если заглянуть на imdb.com, то сразу видно - рейтинг у "Абсолютной власти" низкий (6,5 из 10). Вопреки блестящей игре актеров и захватывающему сценарию рецензии доморощенных киноведов-дворников уничижительны. Что ставят в упрёк? *Неправдоподобие ситуаций*, диалогов и проч. Особенно возмущают заключительные сцены.

Как бы киноведы-дворники хотели видеть "правильную" "Абсолютную власть"? Как в жизни: Лютера и его дочку должны были пришить снайперы уже в первые 30 минут фильма. Получилась бы правда жизни, на худой конец - её правдоподобие.

Можно, конечно, долго читать лекции о приоритетах и сыпать цитатами и ссылками на авторитетные источники, но мы не будем. Скажу просто в лоб, чтобы было доходчивей: **в настоящем искусстве правда не нужна никому на хрен**! Ни режиссеру, ни писателю, ни сценаристу, ни художнику, ни музыканту. В искусстве ценность имеет только одна вещь: **авторский взгляд на мир**. И когда вы открываете книгу или садитесь смотреть фильм, вы обязаны настраиваться лишь на открытие для себя мировидения творца.

Если вам этот творец неинтересен, если вам безразлично его видение, не нужно изначально ничего читать и смотреть: откройте газету, включите радио или зомбоящик и наслаждайтесь правдой жизни в лошадиных дозах и дьявольских концентрациях. Если же вы сели смотреть "Абсолютную власть", то мотивом вашим должно быть только одно: любопытство к тому, как Клинт Иствуд оценивает нашу реальность. Что касается гениального актера и режиссера, то он полностью оправдал надежды и однозначно высказался о нравственной деградации большой политики: с её президентами-сексуальными извращенцами и системой скрытого от взоров общественности террора, стоящего над законом.

Иствуд, как искренний художник, не стал лепить лубок на тему предания законному правосудию президента, а просто убил его ледоколом в руках миллиардера, который этого президента в кресло Белого Дома ранее и усадил.

Если вы научитесь оценивать искусство именно в правильном ключе, то только выиграете, потому как вам будут постоянно открывать вещи, о существовании которых вы раньше даже не догадывались. Скажем, в случае с "Абсолютной властью": если вы оцените фильм не как иллюстрацию жизни, а как эволюцию мировоззрения Клинта Иствуда, то узнаете, что бескомпромиссный романтик Голливуда в своих жизненных исканиях никогда ни на один шаг не отступал от истоков национальной культуры и цивилизации.

Пафос "Абсолютной власти" - великая самобытная идея Америки **Vigilante**. "Виджиланте" как право граждан на активную защиту себя и своих традиционных ценностей - если потребуется, то и с оружием в руках - пронизывает золотой нитью всё творчество Иствуда, начиная с ранней трилогии Серджио Леоне.

Увидеть в "Абсолютной власти" преемственность

мировоззрения и в очередной раз оценить красоту идеи vigilante гораздо ценнее любой попытки создать миллион первое тупое подражание "правде жизни", от которой тошно безо всякого искусства уже в самой жизни.

Когда Клинт Иствуд ставит абсолютную власть (президента страны) ниже законов нравственности и морали, режиссёр не отражает жизнь как она есть на самом деле, а утверждает жизнь так, как она должна быть. Это хрестоматийная аксиома, от которой только и надлежит отталкиваться при оценке идеологического посыла искусства (вопрос формы и художественной ценности мы целиком и полностью оставляем сегодня за кадром нашего обсуждения): "жизнь как должное и желаемое", а не "жизнь как реальность либо её зеркальное отражение".

Короче говоря: всякий раз, когда вы соприкасаетесь с искусством, учитесь ценить и воспринимать демиурга, а не разглядывать под микроскопом параллели правдоподобия!

Василий Щепетнёв: Планы на будущее

Автор: Василий Щепетнев

Опубликовано 11 августа 2010 года

Снова и снова слышу я иногда яростные, иногда саркастические, а иногда и просто грустные оценки: про компьютеры пишут скупо. Не в смысле небольшого количества букв, а нет такого, чтобы за душу хватало. Про чудо. Чтобы, прочитав, человек бежал в банк за кредитом, закладывал имение, продавал фамильные бриллианты, лишь бы приобрести чудо поскорее, лучше - первым.

Но чудес на свете мало. Семь. И то в большинстве они остались только в памяти. Шесть из семи, точнее. Придумывают новые, но на что не пойдешь с нехватки. Голь, она хитра - как на выдумки, так и на обман. Об остальном умолчу. Если же конкретнее о компьютерах... Да, постоянно выходит что-то новенькое, но брать ради этого в банке кредит, не говоря уж о фамильных бриллиантах... Хотя, верю, некоторые берут и закладывают, или, во всяком случае, ночь проводят в очереди, чтобы, став обладателем новой штучки, тут же классифицировать её, как Ленин интеллигенцию.

Идеи не хватает. Полёта фантазии. Так всегда: идею мне, идею, требует народ, и ведь дотребуется - подкинут разогретый, намазанный соусом пирожок с такой поганой начинкой, что отцы будут жевать, а у правнуков всё будут расти зубы Гетчинсона. А ведь за хорошую идею не грех отдать... нет, не жизнь, даже не фамильные бриллианты, а вот киловатт-другой - очень может быть.

Помню, как меня воодушевил проект надомного поиска сигналов разумных существ из самых отдалённых уголков Гвазды: SETI@home. Я, вот, лично я помогаю мировой науки связаться с братьями по разуму. Впрочем, компьютер у меня был слабоват, и лепта вышла самой крохотной. Потом стали играть с белками - не с пушистыми зверьками, что прыгают по деревьям, а с теми, что являются основой известной нам жизни. "Жизнь - есть способ существования белковых тел" - учили в школе.

Проект Folding@home всё-таки настораживает. Кто его знает, что будет с результатами. Выделят субстанцию бессмертия - себе и субстанцию рабства - мне, а у меня и так её хоть рюмками дави, большими, железнодорожными. Хотя, возможно, дело и святое. Но мне что-нибудь попроще. Например, проект "Ночная стража".

Известно (ну, пусть и не всем), что в девятнадцатом, да и двадцатом веке кометы открывали любители. Оно и понятно: обсерватории с их промфинпланом должны отчитываться за каждую минуту, список объектов расписан надолго вперед, а кометы, что кометы, одной больше, одной меньше... К тому же, сверхкрупные телескопы для ловли комет и не особенно годны, поскольку видят очень хорошо очень крохотный кусочек Вселенной. А какой-нибудь десятидюймовый рефлектор или рефрактор (у кого сохранился, рефракторы ныне в раритетах) - самое то.

Некоторые даже собственными руками изготавливали инструмент, руководствуясь книгой М.С. Навашина - я подразумеваю людей, живущих в мире социализма. Теперь-то можно купить, только что зашел на сайты. И телескопы хороши, и цены приемлемы. Небо плохое. Небо над городами настолько застроено, засвечено, задымлено, что телескоп можно только на стенку повесить, в надежде, что он, как ружьё, выстрелит в последнем акте. Но если скооперироваться с селянами? Те в своих усадьбах, купленных перед уходом на пенсию, ведут идиллический образ жизни и, в частности, расставляют по саду телескопы, данные с которых выкладывают на специальный сервер. А мы, очумелые горожане, обрабатываем их путём взаимно распределённого расчёта. Ну, и как итог, узнаём, что комета упадет на земле 28 октября две тысячи двадцать пятого года (дата, разумеется, вымышленная).

Но это так, дурная фантастика. Нет у наших селян ни сил, ни средств, ни, главное, желания следить за ночным небом. Тогда давайте следить друг за другом. Это ещё интереснее. Да и патриотичнее тож. Разгул международного терроризма требует в ответ разгула международного кибернетического общества. Говорят (сам не проверял), что на практике компьютер задействует лишь пять процентов своего потенциала. Вот давайте остальные девяносто пять отдадим ФСБ или кому там велят. И тогда ни одно фото, ни одно письмо, ни один разговор, как бы хитро они ни были зашифрованы, не уйдут от бдительного ока и уха. И каждый гражданин сможет сказать: в том, что мир существует, есть и его труда капля.

Меня только одно волнует: а вдруг я опять велосипед изобрел, и все мои планы воплощены в жизнь - уже?

Ну и пусть. Жила бы страна родная...

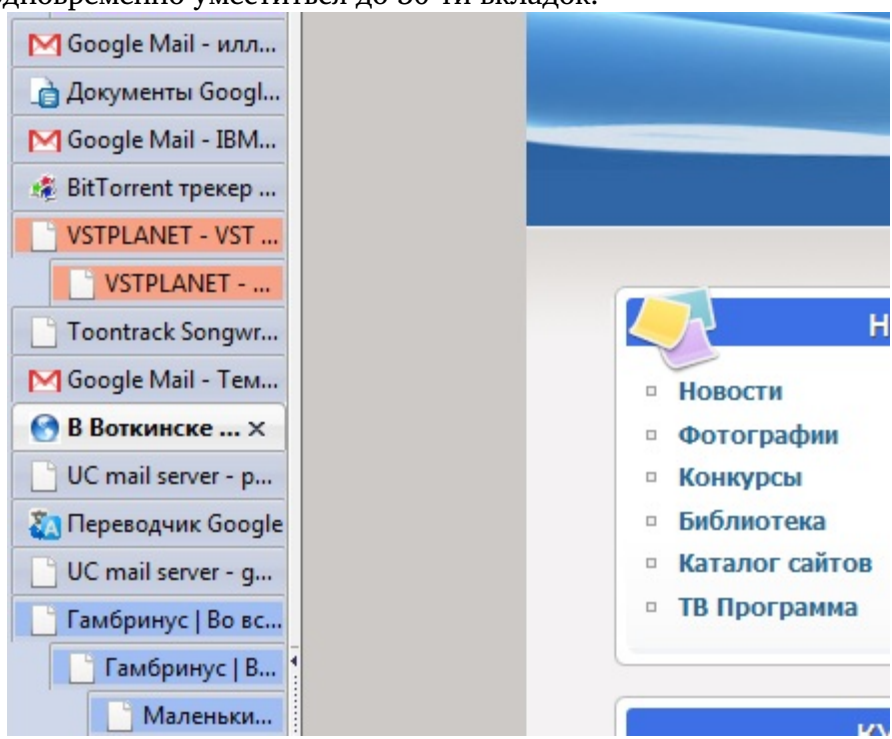
Софт: Превращаем Firefox в удобный инструмент

Автор: Роман Бобылев

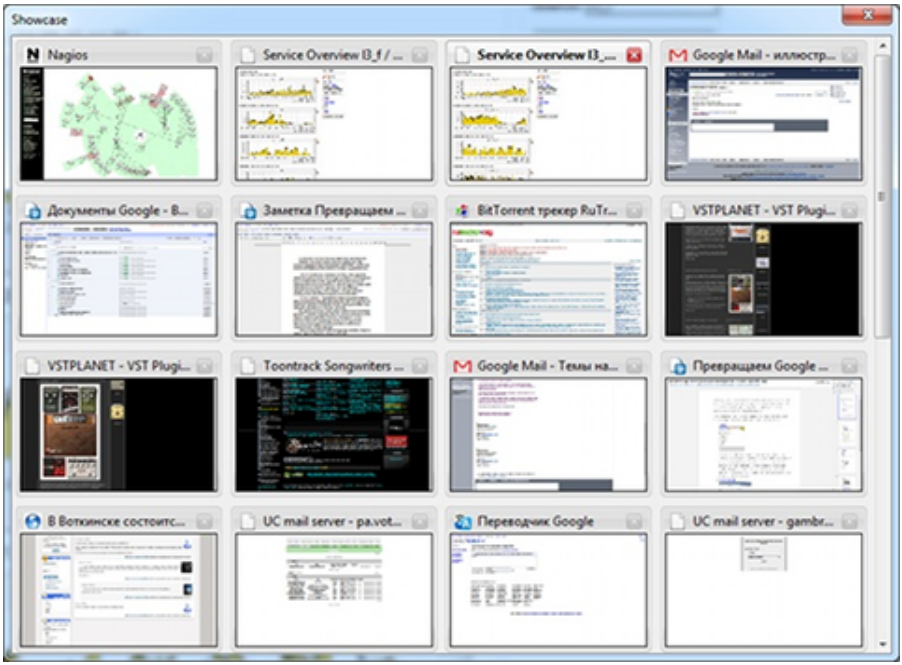
Опубликовано 11 августа 2010 года

Firefox стал одним из самых популярных в мире браузеров. Сегодня мы поговорим о дополнениях, которые сделают его более удобным, быстрым и функциональным.

Tab-kit - дополнение, созданное, чтобы упростить навигацию по открытым сайтам. Оно отображает вертикальную боковую панель, где вкладки расположены одна над другой. Tab-kit отображает открытые страницы в виде древовидной иерархической структуры, подсвечивая сходные вкладки разными цветами. С его помощью на экране среднего монитора может одновременно уместиться до 30-ти вкладок.



Firefox Showcase - представляет список открытых страниц в виде уменьшенных эскизов. Это очень удобно для визуальной навигации.

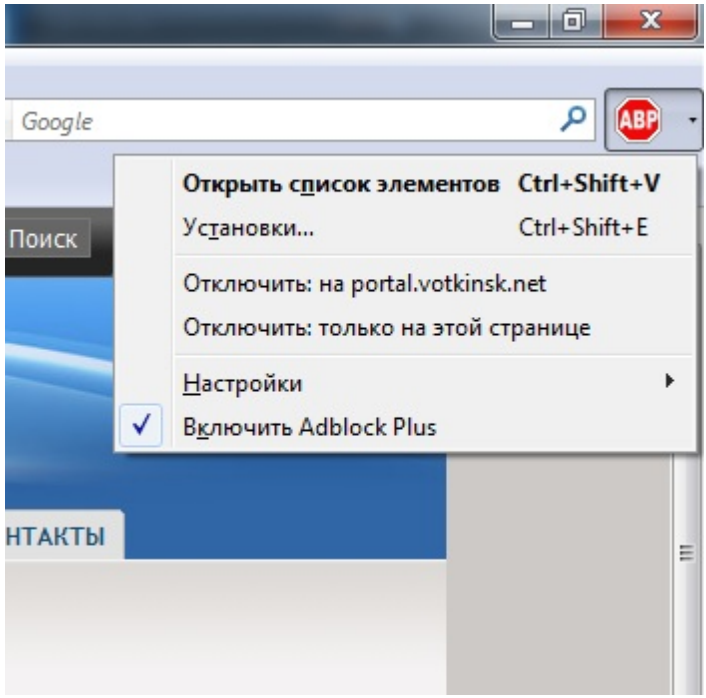


При работе с большим количеством вкладок, может возникнуть проблема нехватки оперативной памяти, особенно когда их больше пятидесяти. Расширение **Bartab** позволяет экономить оперативную память за счёт выгрузки неактивных вкладок, и значительно сокращает время запуска браузера.

Задачу синхронизации закладок, открытых вкладок и сохранённых паролей между несколькими рабочими местами решает дополнение, разработанное в Mozilla Labs. Оно называется **Firefox Sync** и работает даже на мобильных версиях Firefox. Аналогичное решение, хорошо зарекомендовавшее себя в качестве инструмента для синхронизации настроек - **Xmarks Sync**. Это дополнение поддерживает синхронизацию с другими браузерами: Google Chrome, Internet Explorer и Safari.

Пользователям почтовых сервисов Gmail, Hotmail или Yahoo! будут полезны расширения: Hotmail Watcher,Yahoo! Mail Watcher и Gmail Watcher. Они уведомят абонента о новых письмах, как только те попадут в почтовый ящик. К сожалению, для российских сервисов таких расширений нет. Если имеется острая необходимость в своевременном уведомлении о новой почте, можно установить дополнение Yandex-bar или аналогичное для rambler.ru и mail.ru. К сожалению, они занимают часть рабочей области браузера шириной в одну панель (иногда больше) и выглядят довольно навязчиво.

Adblock Plus избавит вас от просмотра рекламных баннеров, а также сэкономит трафик и ресурсы компьютера. Дополнение использует регулярно обновляемые базы данных рекламных сетей и обеспечивает пользователей настраиваемым фильтром. Если возникнет необходимость просмотреть рекламу или другое заблокированное содержимое, дополнение можно отключить в любой момент, на любой странице, при помощи красной кнопки, расположенной справа от адресной строки.



Существуют тысячи других расширений Firefox: каждый может создать из них собственный джентльменский набор чтобы превратить браузер в мощный инструмент. Сегодня это особенно актуально - для многих именно браузер стал главной рабочей программой.

Планшет HP на основе WebOS появится в начале 2011 года

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 11 августа 2010 года

На совещании в Hewlett-Packard (HP) руководство фирмы раскрыло информацию о планшете, основанном на операционной системе WebOS. Эту систему разработала компания Palm, недавно приобретенная HP.

Palm

В конце 90-х - начале 2000-х годов Palm прославилась благодаря выпуску "наладонников", компактных компьютеров, предшественников современных смартфонов. Впрочем, лет пять назад её дела пошли по наклонной. Фирма пыталась выпускать собственные смартфоны и даже перешла на Windows Mobile. В 2007 году генеральным директором Palm стал Джон Рубинштейн, бывший глава подразделения разработки плееров iPod компании Apple.

Под его руководством была создана новая система для мобильных устройств (WebOS) и выпущено несколько смартфонов на её основе. Увы, несмотря на немалый потенциал, заложенный в операционную систему, большого распространения устройства не получили, зато в июле 2010 года фирму купила HP. Компания тут же прикрыла свой проект HP Slate - планшет на основе Windows 7. Мало кто сомневался, что выбор будет сделан в пользу основанной на GNU/Linux WebOS.

Hurricane

10 августа на очередном собрании выступил Тод Брэдли, вице-президент HP (и бывший генеральный директор Palm). По его словам, планшет должен появиться в первом квартале 2011 года. Из анонимных источников также стало известно, что кодовое название проекта - Hurricane. В июле, когда HP уже приобрела Palm, Брэдли заявил, что WebOS будет использоваться в таких продуктах, как планшетные компьютеры, сетевые принтеры и смартфоны.

А как же нетбуки? Технический директор компании Шейн Робинсон сказал на конференции Techonomy, что приход WebOS

на бюджетные ноутбуки возможен. Тем не менее, по его словам, система не предназначена для производительных машин, и компания продолжит выпускать лэптопы с предустановленной ОС Windows.

Конкуренты

Пока что единственным популярным планшетным компьютером является iPad, выпущенный компанией Apple весной 2010 года. Microsoft тяжело переживает потерю HP Slate: Стив Балмер клянётся, что планшеты с Windows 7 - приоритетное для корпорации направление, и все её сотрудники работают не покладая рук, чтобы эти устройства появились в продаже. Тем не менее, до выхода на рынок платформы Intel Oak Trail (т.е. не раньше 2011 года) этого не случится.

Есть также и загадочный семидюймовый планшет Samsung Galaxy, работающий под управлением Android. Впрочем, известно о нём исключительно по нескольким опубликованным в сети фотографиям. По слухам, компания собирается провести официальную презентацию устройства в октябре.

Zeus: вирус, который грабит банки

Автор: Юрий Ильин

Опубликовано 11 августа 2010 года

Новая версия трояна Zeus, ориентированного на хищение денег с банковских счетов, уже увела у граждан Великобритании около 1 миллиона евро, сообщает CNet со ссылкой на компанию M86 Security.

Только в одном из британском банков (M86 не упоминает, в каком именно) пострадали в общей сложности 3000 счетов. При этом банк распространял специальные средства защиты от мошенничества, но либо пострадавшие ими пренебрегли, либо средства оказались неэффективными.

Вероятны оба варианта, поскольку троян действует по крайне хитроумной многоуровневой схеме, включающей несколько способов заражения, кражи личных данных и, в конечном счёте, незаметного перевода денежных средств на чужие счета.

Стандартные средства безопасности, предлагаемые банками, часто оказываются неэффетивными. В частности, двухуровневая система авторизации, включающая одноразовые пропуска и идентификационные жетоны, не может остановить Zeus, поскольку он начинает действовать уже после того, как пользователь получает доступ к своему счёту.

Основным источником заражения оказываются вредоносные баннеры, располагающиеся как на специально для этого созданных сайтах, так и во вполне легитимных хостингах. Вредоносные баннеры распространялись даже через Yieldmanager.com. Баннеры перенаправляют пользователей к вредоносным тулкитам (Eleonore Exploit Toolkit или Phoenix Exploit Toolkit), которые отправляют троян и клавиатурный "жучок" уже непосредственно на пользовательские компьютеры - через найденные уязвимости в браузерах, Adobe Reader и Java.

По данным M86, около 280 тысяч машин - компьютеры на базе Windows, ещё 3000 - "Маки"... А вот дальше начинается самое интересное: M86 обнаружили 300 заражённых трояном Sony PlayStation и семь Nintendo Wii. Немного, но всё-таки.

Троян обменивается зашифрованными данными с контрольным сервером, расположенным где-то в Восточной Европе, получая инструкции о дальнейших действиях, и ждёт возможности их исполнить.

Когда пользователь обращается к своему банковскому счёту, keylogger отправляет на контрольный сервер его авторизационные данные (включая дату рождения). Как только

пользователь проходит авторизацию, троян получает с контрольного сервера код JavaScript, которым подменяет код формы запроса на сервере банка.

При этом троян анализирует количество средств на счету жертвы и определяет, сколько можно умыкнуть, не спровоцировав автоматическую защиту банка на активные действия.

Деньги переводятся на счета т.н. "денежных мулов" - людей, предоставивших свои счета для подобных операций. В M86 говорят, что эти люди зачастую используются втёмную, не зная, откуда, куда и кем через их счета переводятся деньги.

В этой статье на SecureList отдельная секция посвящена именно "мулам" (или "дропам"). Там отдельно упоминается, что хотя их вербуют на вполне, казалось бы, легальную работу, закон рассматривает их как соучастников махинаций, и, как следствие, в случае, если их выследят, отвечать придётся по всей строгости местного законодательства.

От "мулов" деньги уже переходят непосредственно злоумышленникам, обыкновенно - в другие страны.

ZeuS - крайне хитроумно выполненная деструктивная программы. Его способности к полиморфизму значительно затрудняют обнаружение трояна антивирусами, с чем, вероятно, и связаны размеры его ботнета - в начале года только в США насчитывалось 3,6 млн. заражённых компьютеров. Среди функций вируса - возможность фактически ликвидировать системный реестр Windows, что означает полное обрушение операционной системы.

По данным "Лаборатории Касперского", в конфигурационных файлах ZeuS встречаются адреса платёжных сервисов QIWI, "Яндекс.Деньги" и WebMoney. Кроме того, ZeuS уже успели "навострить" против "Альфа-Банка", Citibank и "Промсвязьбанка", активно продвигающих свои услуги интернет-банкинга.

Защититься от ZeuS можно соблюдая стандартные правила "гигиены": не открывать подозрительные ссылки, даже если они пришли от знакомых по ICQ или через социальные сети (ZeuS особенно любит Facebook), не посещать подозрительные сайты и ставить все обновления ПО, связанные с безопасностью. Ну, и просто соблюдать максимальную бдительность.

Как спасти Microsoft

Автор: Андрей Письменный

Опубликовано 11 августа 2010 года

За последние десять лет в Microsoft создали много хорошего, хотя и глупостей наделали порядочно. С финансами у корпорации всё в порядке, и хоть она пока не теряет деньги, с каждым провалом утрачивается кое-что поважнее - влияние. Если ситуация не улучшится, исход может оказаться печальным.

Может ли что-нибудь помочь гиганту? Конечно. Причём не только вполне очевидное прекращение бардака и сокращение сложной структуры менеджмента. Сокращать тоже нужно с умом.

Боже, храни Research

Бытует мнение, что Microsoft идёт по стопам IBM, который когда-то был самой крупной и важной компьютерной компанией. IBM по-прежнему процветает, но она уже далеко не так влиятельна, как когда-то.

Увы, надежды на подобный исход немного. Избавившись от всего лишнего, в IBM сохранили сильнейшее исследовательское подразделение и занимаются тем, что приносит основную прибыль. И с тем, и с другим у Microsoft могут быть проблемы.

В своё время исследовательский центр Microsoft Research пользовался покровительством Гейтса, а вот под Балмером исследователям, кажется, не очень уютно. Известно, что маркетинг и продажи волнуют нового главу компании куда сильнее, чем всякие научные штучки. Проектам, которыми

занимаются в Microsoft Research, теперь редко дают ход.

Показательна история, произошедшая с любопытным игровым конструктором Kodu, который разработали в Microsoft Research. Он был выпущен без рекламной шумихи (хотя её вполне достоин), да и поддержка продукта организована кое-как. В старом Microsoft такую разработку не упустили бы - по духу Kodu Game Lab очень близок к Basic - любимому детищу Билла Гейтса.

Впрочем, Kodu ещё повезло: он сумел выбраться на свет божий из секретных лабораторий. Планшету Courier, к примеру, это не удалось, а о многих проектах никто за пределами Microsoft даже и не знает. Такое прохладное отношение к Microsoft Research не сулит подразделению ничего хорошего.

Карманная революция

На всех направлениях Microsoft угрожает одна и та же беда, которая называется Google. Суть проблемы проста: в отличие от Microsoft, зарабатывающего на продаже Windows и Office, Google раздаёт альтернативные продукты бесплатно, субсидируя их за счёт рекламы в результатах поиска. Конкурировать с бесплатным трудно само по себе, но это лишь начало. Если бесплатные решения займут заметную долю рынка, это усугубит проблему: как отмечает автор блога Daring Fireball Джон Грубер, не будучи вездесущими, платформы Microsoft резко теряют актуальность.

В подобный сценарий было бы трудно поверить, если бы он не разворачивался прямо перед нами на рынке мобильных ОС. Google Android агрессивно и не без успеха пытается занять то самое место вездесущей платформы, которое традиционно принадлежало Windows (Apple по обыкновению спасается тем, что продаёт дорогие устройства собственного производства). Хоть Android и не приносит денег Google, сам факт его существования может сильно навредить Microsoft.

В результате корпорация оказывается в патовой ситуации. Конкурировать с бесплатным Android - бесполезно, делать свои телефоны - не получается, оставаться же совсем без мобильного решения - глупо и недальновидно.

Очевидно, первое, что нужно сделать, - это объединить все разрозненные проекты по разработке мобильных ОС во что-то более или менее цельное. Оставить, наконец, в покое Windows Mobile и вложить все ресурсы в WinPhone 7. Причём все - это значит все, включая Courier, который, похоже, вернули обратно в Research (выбраться из которого, как мы знаем, непросто).

Консолидация усилий при этом не должна обязательно означать, что придётся ограничиваться одной версией ОС или одним устройством. Планшеты, телефоны, плееры, фоторамки, навигаторы и любые другие гаджеты могут иметь разные

модификации системы. Важно только, чтобы работа над ними не была столь безудержно хаотичной и рассинхронизированной, как в последнее время.

Тем не менее, придётся с чего-то начинать - хотя бы с одной ОС и одного устройства. И то, и другое просто обязано стать хорошим и успешным, иначе - пиши пропало. Можно, к примеру, попытаться занять сегмент дешёвых телефонов. Собственно, это была готова сделать команда, работавшая над провальным Microsoft Kin. К сожалению, проект погубили внутренние разногласия и сотовый оператор Verizon, вдруг решивший отменить выгодный тариф, придуманный для Kin.

Имея хороший и дешёвый телефон нового поколения, вполне возможно конкурировать с Apple и Google. В модельной линейке iPhone пока что нет дешёвых моделей, а Android на недорогих телефонах просто не заработает. В итоге в США эти телефоны продаются лишь с дорогостоящим контрактом, который могут себе позволить далеко не все.

Вторая возможность - распространение операционной системы на условиях, сопоставимых с предлагаемыми Google. К примеру, можно попытаться раздавать ОС разработчикам устройств бесплатно или очень дёшево, зарабатывая на подписных сервисах (впрочем, они у Google тоже бесплатные, а это сильно портит всю задумку).

В конце концов, можно удержаться за счёт корпоративных клиентов и потеснить на этом рынке RIM, продающий сверхпопулярный у бизнесменов смартфон Blackberry. Ведь именно с большими компаниями Microsoft работается лучше всего. Главное, не пытаться и дальше предлагать здесь

устаревший Windows Mobile. Такому служебному телефону всё больше сотрудников будет предпочитать купленный на собственные деньги iPhone.

Не только персональные компьютеры

Цены на электронику быстро идут вниз, и модель "один компьютер на семью" незаметно превратилась в модель "компьютер на человека", а теперь переходит и этот барьер - используя сразу несколько специализированных устройств, чувствуешь ещё больший комфорт.

В эпоху планшетов, умных телефонов и телевизоров роль классического персонального компьютера с его традиционной клавиатурой и оконным интерфейсом на большом экране потихоньку уменьшается. Может ли Microsoft предложить что-то актуальное в изменившихся условиях?

Может, и даже предлагает. Речь идёт об игровой приставке Microsoft Xbox 360 и модуле распознавания жестов и речи Kinect. Xbox 360 - одна из немногих удач Microsoft за последнее десятилетие, и вкупе с Kinect он может стать тем "центром домашних развлечений", которым не стал Windows Media Center.

Проблемы здесь если и есть, то относятся они в первую очередь к маркетингу и продвижению. Microsoft продаёт Xbox 360

как игровую приставку, а сервисы вроде аренды фильмов через Netflix подаются лишь как этакое ценное дополнение, да и доступны лишь части потенциальных пользователей.

Платформе Google TV, которая метит именно в эту нишу, ничто не мешает воспользоваться шансом, который в Microsoft игнорируют. Если же Google TV станет популярной системой для телеприставок - своего рода телевизионным "Андроидом", - она способна превратиться в опасного конкурента для Xbox 360, ведь от медиаконтента до видеоигр - один шаг.

Чтобы подготовиться, Microsoft придётся придумать, как сделать платформу Xbox/Kinect более массовой. Это непросто, но куда полезнее, чем продолжать навязывать неудачные медиацентры на основе Windows.

Веб

Если в других областях Google лишь угрожает бизнесам Microsoft, то интернет - это его территория, а Microsoft здесь - на правах бедного родственника. Что же есть у Microsoft? В первую очередь - Live, Hotmail, Messenger и Bing. Затем - экспериментальный Docs.com. От отдельного Hotmail, пожалуй, давно пора избавиться - если он с чем-то и ассоциируется у пользователей, то в основном со старыми "заспамленными" почтовыми ящиками. Live уже вполне готов его заменить.

Не объединить ли все проекты в один большой портал? Bing, Live и Docs (то есть, грубо говоря, поиск, почта и веб-офис) прекрасно будут себя чувствовать и по отдельности. Нужно только довести сервисы до такого уровня, чтобы им перестали ставить в пример аналогичные решения Google. Если с поиском это не так просто, то сделать хорошую почту и пакет для работы с документами Microsoft вполне под силу. Главное - не бояться конкурировать с собственными коробочными продуктами и придумать жизнеспособную бизнес-модель. Комбинация рекламы и подписки должна вернуть хотя бы часть денег, вкладываемых в разработку и продвижение.

Однако конкуренция с Google на его поле - не самое приятное занятие. Microsoft всегда была компанией, которая делает софт, да и появление веб-сервисов здесь предвидели заранее. Возможно, хорошей стратегией было бы вернуться к созданию разнообразных сервисов - таких, которые смогут восстановить пошатнувшуюся репутацию создателей хорошего софта. Только не нужно для этого покупать готовые разработки, чтобы тут же их загубить. У инженеров Microsoft в голове наверняка не меньше идей, чем у сотрудников Google, в узаконенные двадцать процентов личного времени клепающих всякие занятные штуки. Если дать этим идеям немного свободы, они наверняка

превратятся во что-нибудь интересное.

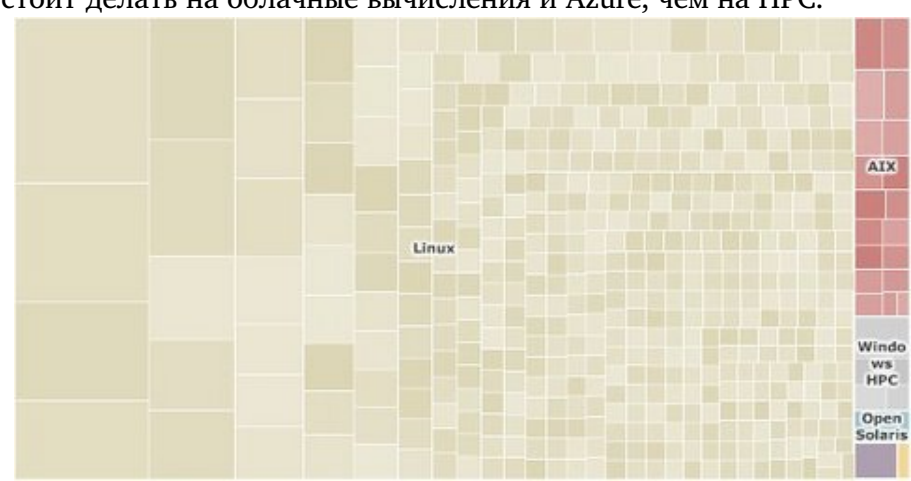
Средства разработки

При Гейтсе в Microsoft была выпестована прекрасная культура программирования, благодаря которой компании до сих пор удаётся одной левой создавать операционные системы и средства разработки. Эти возможности всегда ограничивал медлительный менеджмент, но, тем не менее, компанию, способную разработать нечто масштабов .NET или взять и превратить его в Silverlight, недооценивать нельзя.

В злосчастный период пассивности в Microsoft не решились заставить всех разработчиков перейти на .NET, а промедление может в один прекрасный день обернуться тем, что переход станет уже неактуальным - изменятся нужды и появится что-то поновее. То же и с другими инновациями - не стоит задерживать их, мотивируя промедление нуждами корпоративных клиентов. Если не подталкивать тех на апгрейды, то вся машина производства софта начнёт буксовать.

На одной поддержке Windows Server, SQL Server, Sharepoint и прочих серверных решений и серьёзных средств разработки Microsoft может протянуть ещё долго, даже не гоняясь за революционными идеями. Однако это и может всё погубить - выгода выгодой, но и о будущем нужно заботиться.

Что до попыток захватить рынок кластеров и суперкомпьютеров, здесь, похоже, Microsoft как ничего не светило, так и не светит. Всё плотно занято решениями на юникс-системах, и двигаться в сторону Windows никто не собирается. Исключением может стать нижний ценовой диапазон высокопроизводительных компьютеров, но здесь упор, скорее, стоит делать на облачные вычисления и Azure, чем на HPC.



Суперкомпьютеры из списка Top500 за 2010 год. График с сайта BBC

То же в некоторой степени касается и веб-серверов: скорость развёртывания и масштабируемость "облачных" решений во многих случаях оказывается важнее, чем возможность иметь веб-сервер в своём распоряжении. Важным шагом стало бы построение более высокоуровневой платформы, чем Azure - не всем разработчикам хочется заниматься управлением виртуальными машинами. Многим нужны решения уровня Google App Engine, где достаточно опубликовать исходный код, и он заработает. Впрочем, компании, не доверяющие "облакам" наверняка останутся, и совсем отказаться от Internet Information Server как отдельной сущности вряд ли получится, каким бы удобным, высокоуровневым и хорошим ни стал Azure.

Windows и Office тоже в беде

Можно подумать, что уж флагманские продукты можно просто оставить в покое, пока они приносят корпорации основные деньги. Однако именно это и делает бездействие рискованным - начни клиенты выбирать конкурирующие решения, и под угрозой окажется вообще весь бизнес. Финансировать следующий Xbox, Bing или Windows Phone окажется нечем.

Что же может угрожать Windows и Office? Иногда кажется, что корпоративные клиенты отказаться от них не смогут уже никогда. Слишком много закуплено компьютеров с Windows, а основная масса документов создана в офисных программах Microsoft. Любой изъян в совместимости влетит ренегатам в копеечку.

Но что, если новые решения помогут серьёзно сэкономить? Вряд ли заказчики откажутся их рассмотреть. Сейчас самое слабое место Windows - это стоимость её поддержки. Если Google Chrome OS и Google Docs смогут справиться с заметной долей офисной работы, наверняка найдутся желающие перейти на них. Ведь стоимость владения сразу упадёт в разы.

Веб-сервисы легко обновлять, они не ломаются и изначально рассчитаны на работу в Сети. Организация коллаборативных возможностей здесь не требует установки и настройки собственного сервера. Ситуация вполне может стать похожей на то, что сейчас происходит с Windows Mobile и Android. То есть безраздельное правление Windows обернётся кровопролитной борьбой с медленно, но верно продвигающимся агрессором, доходы которого не зависят от победы или поражения на этом фронте.

Разделим Windows натрое

Идею офисного решения можно позаимствовать у Apple - платформа iOS, использующаяся в iPhone и iPad - это как раз то, что нужно, чтобы сократить стоимость поддержки. Для iOS нет вирусов, зависает она в разы реже своих "десктопных" собратьев, а

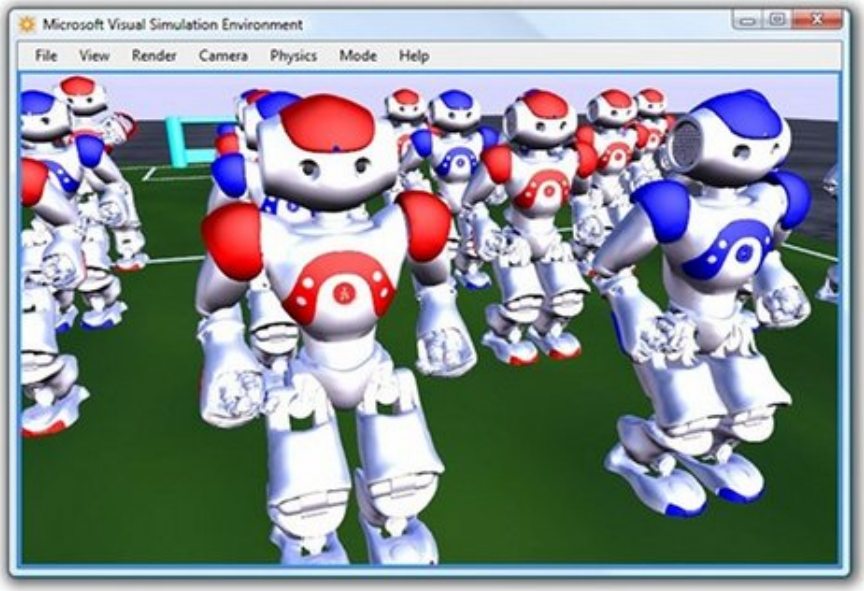
для установки пиратского софта нужно взламывать всю систему. Возможно всё это благодаря жёстким ограничением, в том числе - запрету на установку программ не из фирменного магазина.

Строить систему на том же принципе обособленных приложений, что применяется в iOS вовсе не обязательно. Здесь отлично подошло бы решение, предложенное автором оригинальной версии Macintosh Джефом Раскиным в его книге "Интерфейс". Раскин предлагал избавиться от понятия "программа", создать единое рабочее пространство, а возможности добавлять лишь в качестве компонентов. По сути, панели Ribbon и Visual Basic for Applications (или VSTO) позволяют в какой-то мере делать то же самое. Осталось лишь избавиться от разделения на приложения и добавить компонентный репозиторий со строгой модерацией.

В итоге получается три версии Windows. Назовём их Windows Office (со включёнными возможностями Microsoft Office, повышенной безопасностью и без возможностей для копания в системе); Windows Professional (в него можно включить, скажем, и Visual Studio и прочий софт для разработчиков); и Windows Home - домашняя версия, которая будет востребована для тех задач, под которые сложно приспособить Xbox/Kinect.

Home имеет смысл делать похожим на версию Office - многим людям нравится иметь дома компьютер, похожий на тот, что установлен на работе, да и защита от вирусов и "от дурака" не помешает. Но функций здесь нужно побольше - понадобятся как минимум любительские инструменты для работы с видео, звуком и фотографиями, всяческие плееры и т.п.

В этом придуманном разделении Windows не хватает лишь одного продукта - того, который угодил бы людям, любящим мастерить что-то не ради выгоды, а из любви к искусству. Именно для них в своё время был сделан Basic, а вот в мире закрытых со всех сторон плееров, телеприставок и планшетов этим людям придётся несладко.



Возможно, Microsoft не стоит отпускать этих энтузиастов копаться в GNU/Linux и Android - это именно то сообщество, которое способно создавать что-то новое и вести за собой остальных. Нужные наработки у Microsoft уже есть - XNA, тот же Kodu, Robotics Studio и так далее. Возможно, есть смысл объединить это в какой-то особый продукт или даже продавать свои конструкторы в духе Lego NXT и Arduino, совместимые и с Windows и с Xbox и с мобильными решениями.

Итоги?

В результате у нас получилось четыре стройных направления: домашние устройства и периферия (Xbox, игрушки, роботы и прочее), офисные решения, рабочие станции плюс средства разработки, мобильные компьютеры, веб-сервисы. Все они в той или иной мере близки Microsoft и все будут актуальны в ближайшем будущем. Что до отдалённого, то здесь, наверное, ставку стоит делать на сетевые и облачные решения - именно они станут связующим звеном между всеми перечисленными пунктами.

Надо сказать, что предложенный подход ещё очень мягок, и в Microsoft пока что могут себе его позволить. Чем дальше, тем больше потребуется жертв, чтобы спасти главное.

Идентификация, абстрагирование, смысл

Автор: Юрий Гуськов
Опубликовано 12 августа 2010 года
Орфография и пунктуация автора сохранены.

Интернет - это большая свалка информации. Впрочем, не без попыток отсортировать и упорядочить. Но даже самые успешные сортироворочные машины на простейшие запросы вываливают на вас миллион ссылок (что, по видимому, должно считаться символом успешности сортировки, как если бы вы попали в библиотеку, а вам сказали: "да, у нас есть миллион книжек на эту тему, поищите там..."). Что ж, приходится полагаться на собственные умения и досортировывать то, что уже предложено. Вполне естественно, что обычно мы ограничиваемся сортировкой десятка, максимум, сотни ссылок, если ничего не находим - поиск можно считать провалившимся. Конечно, сортировочные машины проделывают огромную работу: по расчетам, на данный момент, в Интернете существует около 1 триллиона (10 в 16 степени) уникальных страниц, запросы на общие слова обычно дают около сотни миллионов страниц (10 в 8 степени), на менее общие мы уже получаем десятки миллионов, и так далее. Но ведь, в реальной жизни, поиск должен давать от десятка-сотни до одной ссылки. Например, на запрос "чемпион мира по футболу 2010 года" существует ровно один ответ, на запрос "кошки", наверное, все же ожидается ответ с сайтами и страницами, посвященным только им, а не все ссылки, где они так или иначе упоминаются. Поэтому неудивительно, что современные поисковики пытаются угадать то, что вам нужно, предложить лучшую фильтрацию, полагаются на человеческую досортировку, логично полагая, что уж люди лучше разберутся в информационном хламе.

А ведь вначале о подобных проблемах никто и не думал. Первые компьютеры были весьма неудобны в использовании (относительно современных, конечно), поэтому информация накапливалась очень медленно. Но, к счастью или сожалению, прогресс не стоял на месте. Появился текстовый интерфейс, операционные системы, высокоуровневые языки программирования, форматы данных, графический интерфейс, Интернет, наконец. Каждое из последующих нововведений (не считая прогресса аппаратного обеспечения) облегчало ввод и обработку информации, что вело к росту ее объемов и затрудняло поиск. С появлением Интернета ситуация еще больше

усугубилась: покуда компьютеры не были связаны в единую сеть не каждый находил удовольствие в выплескивании своих мыслей и эмоций на жесткий диск, но появление тысяч и даже миллионов благодарных (а пусть даже и неблагодарных) читателей, стало спусковым крючком для экспоненциального роста информации.

Можно ли решить проблему больших объемов информации? Кое-кто полагает, что решение в коллаборации и разного рода социальных сетях, а также Семантическом Вебе (который, хотя и акцентируется на интеллектуальных агентах и приложениях, но тоже подразумевает своего рода социальную сеть). Однако существует, по крайней мере, две проблемы. (1) Информация, когда создается и публикуется, уже должна быть упорядочена. Возникает вопрос, есть ли гарантия, что сторонние люди упорядочат ее лучше, чем ее создатели? (2) Порой коллаборация вместо упорядочивания информации создает еще больший объем информации, которую в свою очередь, тоже надо упорядочивать. (3) Часто упорядочивание требует эксперта, что порой просто невозможно. Другие перспективные направления включают (но не ограничены только этими): виртуальная реальность, дополненная реальность, 3-мерный интерфейс, распознавание образов и языка. Некоторые из них еще недостаточно развиты, другие же весьма эффектны эстетически, но не так полезны практически. Раз так, то давайте попробуем взглянуть на проблему с другой стороны: а можно ли вообще понять, что хотя бы теоретически могло бы решить эту проблему? Для начала можно посмотреть на революции прошлого и попробовать понять, почему то или иное изобретение оказалось прорывом.

* Текстовый (консольный) интерфейс. Возник, т.к. человеку было необходимо общаться с компьютером на понятном языке. Для подобного общения были неоходимы два условия: возможность идентифицировать ту или иную компьютерную сущность (например, диск или операцию копирования) и возможность абстрагирования (т.е. выражения множества действий или объектов при помощи одного идентификатора). Как побочный эффект: возможность переиспользования уже имеющихся идентификаторов. Долгое время проводились попытки использовать естественный язык для этих же целей, но они провалились не только из-за того, что анализ полного набора грамматических конструкций затруднен (хотя анализ упрощенного подмножества вполне реален), но также из-за того, что для оперирования компьютерными сущностями лучше подходит специальный язык. Ведь, любая область человеческой деятельности рано или поздно приходит либо к своему жаргону (арго), либо к специфическому абстрактному языку (как в

математике), которые лучше абстрагируют объекты и действия этой области.

* Высокоуровневые языки программирования, программные интерфейсы, форматы данных. По сути, ситуация такая же как и с текстовым интерфейсом, но с большими возможностями (которые заключается в наборе дополнительных абстракций, помогающих компоновать гораздо более сложные решения). Форматы данных, по сути, являются абстрактным языком (что неявно в двоичном виде, но явно в текстовом) для упорядочивания и ограничения информации.

* Операционная система. Среда, помогающая программному обеспечению и пользователю использовать аппаратное обеспечение. По сути же, предоставляет слой абстракции, который скрывает низкоуровневые сущности аппаратного обеспечения, а также позволяет программному обеспечению выстраивать свой слой абстракции, предоставляя набор сущностей, понятных пользователю.

* Файловая система. Предоставляет атомарный элемент хранения информации (файл) и иерархию каталогов, для упорядочивания файлов. Содержимое файла, теоретически, должно абстрагироваться в его имя и атрибуты (хотя их набор ограничен). Списки файлов, опять же теоретически, должны абстрагироваться (отображаться) в имя каталога. На практике же, принципы абстрагирования часто нарушаются, так имена файлов превращаются в бессмысленный набор символов, а каталог выбирается произвольным образом. Более того, информация о каталоге (которая теоретически должна классифицировать файл) теряется при копировании файла. Содержимое файлов часто спрятано обслуживающим приложением, поэтому информация внутри файла не может переиспользоваться (если это не предусмотрено в соответствующем приложении).

* Приложения. Являются слоем абстракции между операционной системой и пользователем. Предоставляют детерминированный набор действий на предопределенные реакции пользователя. Кодируют первоначальный смысл (то, как систему видят пользователи) в виде абстракций (сначала архитекторами, а потом и разработчиками), чтобы в итоге декодировать абстракции в смысл, понятный пользователем (естественно, во многих случаях, уже хоть немного, но искаженный, т.к. смысл проходит через несколько преобразований).

* Графический интерфейс. Его преимущества связаны не только с тем, что человек лучше воспринимают информацию визуально (человек быстрее обрабатывает пространственные

абстракции, чем логические или языковые, к тому же само абстрагирование возможно является порождением именно визуального восприятия информации). Не менее важно и то, что он явно предоставляет и ограничивает информацию (т.е. вы видите все команды сразу, а не вспоминаете их, а их возможные значения ограничены в списке и т.п.) и связывает ее (одному элементу соответствуют другие элементы информации или действия, например, связь между объектом и действиями, предоставляемыми в меню). Однако, при большом количестве элементов мы опять возвращаемся к необходимости использования поддержки естественного языка (в виде руководств и т.п.). К тому же, что часть элементов приходится скрывать, упорядочивая их в иерархии (меню, деревья, вложенные окна и т.п.), при этом мы ограничиваем контекст, что хорошо для понимания отдельной области, но при этом же, многие уровни вложенности так хорошо скрывают возможности приложения, что ими редко, кто пользуется, а иногда и с трудом находит. Наконец, еще одна проблема заключается в том, что элементы графического интерфейса и данные связаны неявно (для пользователя), что не позволяет переиспользовать подобный интерфейс (т.е. ссылаться на элементы GUI). При всех преимуществах, графический интерфейс всегда поддерживается натуральным языком: в корне проблемы лежит тот факт, что визуальные элементы программы не всегда интуитивно понятны, в то время как естественному языку люди обучаются в течении десятилетий. Собственно говоря, иконки ничем не отличаются от букв (которые тоже являются иконками), но при необходимости компоновки сложных действий - это проще будет сделать при помощи естественного языка (в виде инструкции), либо при помощи абстрактного языка скриптов, а не переиспользуя графический интерфейс. В целом, хотя графический интерфейс и очень эффективен, но он не может представить любую информацию (например, звук), поэтому универсальным может быть только символьный интерфейс.

* Интернет. Его достоинства заключаются в неразрывном сплетении двух факторов: объединение компьютеров в глобальную сеть и объединение информации внутри гипертекста (который представляет собой контейнер, объединяющий текст и другие медии). Оба эти фактора по раздельности не могли совершить революцию: представьте себе Интернет, в котором нет гипертекста, а есть один ftp протокол, или же, наоборот, существует прогрессивный формат, позволяющий переходить из текста в текст, но в рамках вашего жесткого диска. Естественно, что одно вытекало из другого и появление глобальной сети

послужило спусковым крючком для появления всего набора Интернет технологий.

* Гипертекст, Веб, Веб 2.0, доменная система. В свою очередь, представляет собой симбиоз трех факторов: связывания ресурсов (различных репрезентаций информации), форматирования данных и разного рода динамика: клиентская (ДжаваСкрипт, плагины) и серверная (формы, элементы графического интерфейса) ресурсов. Впоследствии, серьезное внимание было уделено форматированию и динамическим возможностя, поэтому были упущены недостатки связывания. А именно, гипертекстовое связывание позволяет реализовать ссылку только один-к-одному, и наибольший смысл имеет только тогда, когда мы ссылаемся на уникальный ресурс (или оригинал) или же ссылаемся на часть общего целого (как, например, один сайт). Если же мы ссылаемся на произвольный ресурс произвольного сайта (например, новость на определенном новостном ресурсе, хотя она продублирована на множестве других), то такая ссылка становится ограниченной и субъективной. Веб 2.0 представляет собой развитие динамической составляющей ресурсов, добавляя больше возможностей графического интерфейса со стороны клиента. Доменная система является аналогом "файловой системы" Интернета, где домен и его компоненты должны (теоретически) идентифицировать провайдера информации. Практически же, домены в виде идентификаторов часто неправильно (намеренно или нет) используются (как и имена файлов), что поощряет коррупцию вокруг доменных имен.

* Персональные страницы, электронная почта, чаты, мгновенный обмен сообщениями, блоги, микроблоги, социальные сети, комментирование, коллаборейшн сайты. Интернет стал спусковым крючком для роста накопленной информации. В пре-Интернет эпоху никому и не приходило в голову создавать документ с описанием себя любимого (кроме резюме) и распространять его каким-либо способом (здесь мы тоже видим сплетение двух неразрывных факторов: публикование персональной информации и ее распространение). Вначале, модным словом стало "персональная страница", с появлением блогов необходимость в персональных страницах постепенно отпадает, так как блоги предоставляют почти те же возможности, при меньших затратах на дизайн и поддержку, к тому же сочетая в себе возможности обмена сообщениями, но с возможностью сохранения и всемирной доступности (микроблоги являются еще более упрощенным развитием той же линии). В дополнении к этому многие сайты сейчас предоставляют системы комментирования своих ресурсов, что для некоторых постоянных

посетителей является эдакой разновидностью микроблога (часто комментарии постоянных посетителей могут уклоняться от темы ресурса и становиться микроблогом). Тоже самое касается и социальных сетей. Коллаборейшн сайты, в отличие от социальных систем обмена субъективной информацией, предназначены для обмена объективной информации, в идеале, роль личности должна быть сведена к нулю. При всех недостатках, Википедия стала де-факто стандартом для справки о том или ином предмете.

* Порталы, поисковые системы. Первоначально именно порталы представлялись решением, которое позволит упорядочить информацию в Интернете. Но они обладали и определенными недостатками: (а) любая иерархия знаний частично субъективна, поэтому не всегда очевидно какой путь иерархии выбрать, чтобы найти нужный предмет, (б) любая иерархия вместе с упорядочиванием, посредством разбиения на ветви, также и скрывает информацию в этих ветвях, (в) использовалось ручное обновление каталога, хотя при этом многие порталы предоставляли эту возможность любому, что роднило их с коллаборейшн сайтами. На порталах был даже поиск по содержимому портала, но появление поисковых систем нанесло серьезный удар по их позициям, так как их поисковая строка была точкой входа (кстати, подобно консоли операционной системы) для любой информации в Интернете, причем постоянно обновляемой. Разумеется, как и любое творение человека, поисковые системы имеют и свои недостатки. Главный из которых, является, одновременно их достоинством: это представление всего массива данных Интернета в виде большой "плоской" базы данных. Точно также можно представлять весь наш мир, все континенты, города, людей, животных в виде "плоской" базы данных атомов. Конечно же, такое представление частично абсурдно (т.к. имеет значение в какие структуры эти атомы собираются). И создатели поисковых систем прекрасно это понимают, предоставляя дополнительные средства, как то: релевантность/ранжирование слов/запросов, коллаборейшн средства для повышения релевантности поиска, и т.п. Поисковая система достигает максимума продуктивности только в случае, когда слово или словосочетание полностью соответствует смыслу, скрывающемуся за ним.

* XML, Семантический Веб. Идея связывания всего и представления в одном универсальном формате лежала еще в основе HTML, а если копнуть еще глубже, то и в SGML (если уж копать дальше и дальше - идея-то прорабатывалась еще философами за много столетий до того как). XML подошел к проблеме ближе, так как, по крайней мере, был достигнут

консенсус по поводу универсального формата. Однако, не хватало смысла. Семантический Веб добавил немного смысла, и стал потенциальным кандидатом на новую революцию, но он обладает и определенными недостатками. Главное - это то, что он ориентирован на обработку "интеллектуальными агентами", а не простыми пользователями. И обработку, в основном, данных, причем, данных упорядоченных. К тому же, формат тройки "субъект-предикат-объект" заставляет сомневаться в целесообразности абстрагирования всего при его помощи. Никто не подвергает сомнению факт, что всё можно втиснуть в подобный формат, но будет ли являтся это целесообразным? Этот принцип аналогичен конструкциям естественного языка, где подобные тройки выступают как символ дуальности пространства-времени и выражение факта, что любое действие происходит между двумя предметами. Но, в естественном языке формат тройки не является обязательным, к тому же часто расширяется обстоятельствами. Разумеется, что и дополнения, и обстоятельства можно представить тройками тоже, но это может быть целесообразным только, когда субъект, предикат и объект - это роли, а не смысл. Например, в таком случае в роли предиката может выступать как глагол-действие, так и глагол-отношение, а в роли объекта как существительное (объект), так и прилагательное (которое редко бывает объектом, а обычно выступает атрибутом объекта). Любимый пример в Семантическом Вебе: "небо голубое", где субъектом выступает "небо", предикатом "иметь цвет", а объектом "голубое". Как мы видим, здесь не совершается никакого действия по смыслу, а выражается только отношение (или же атрибутивность). Данный пример показывает, что изначальный смысл дуальности пространства и времени (например, в "я иду"), представляется в абстрактной форме, где вся предикат и объект являются ролями. И, конечно, очевидный недостаток в обязательности тернарного представления, хотя большинство данных организовано в N-арном виде, в общем случае (особенно это очевидно в мире компьютеров, где данные могут быть связаны множеством произвольных ссылок, но это истинно и для естественного языка). Онтологии Семантического Веба вводят новый уровень сложности, но не являются ли они логическим продолжением XML схем, на которые мечтали перевести целые индустрии несколько лет тому назад (и на которые все так и не перешли)? В целом, мы видим картину, что с Семантическим Вебом могут работать (по крайней мере, на данный момент), в основном, эксперты, что очень сужает возможности коллаборации на его основе.

Итак, работа с компьютером представляет собой работу с абстракциями, которые выражаются в абстрактных, графических и естественных языках, форматах, протоколах, представлениях. Которые, в свою очередь, представляют собой набор идентификаторов, связанных между собой правилами и отношениями (в частности системой разделителей, которые выражаются либо в определенном символе, представляют собой пустой идентификатор, выражающие обычно отношение границы или связывания). Перед появлением Интернета все революции заключались в построении все более и более высоких уровней абстракции над аппаратным обеспечением и машинным кодом, высшей формой чего явился графический интерфейс (который, теоретически, должен быть ближе всего к пользователю). Интернет революция дала нам связность информации между компьютерами и связность информации внутри гипертекста. Все остальные нововведения являются либо следствиями этих причин (появление социальных сетей, как еще одна возможность общения в Интернете), либо недостатками изначальных стандартов (как, например, динамический аспект гипертекста), либо же средствами преодоления возникших проблем (как поисковые системы и Семантический Веб). В целом же, мы видим, что каждый шаг касался трех основных аспектов: идентификация, абстракция и смысл (связность).

*** Идентификация**

Проблема идентификации идеально решается в программировании. Что неудивительно - ведь там это необходимое условие самого процесса (т.к. всё должно быть идентифицировано, чтобы использовать его в дальнейшем). Для всего остального мира, проблема идентификации как стояла, так и стоит, как никогда остро (впрочем, проблема существует даже в программировании на месте его стыка с миром не-программирования, например, идентификации предметов, не включенных в программу напрямую). Текстовый интерфейс усугубил проблему идентификации тысячей аббревиатур, которые необходимо запомнить (или найти). Графический интерфейс облегчил проблему тем, что показывает идентификаторы явно, однако проблема его заключается в том, что эти идентификаторы не доступны для переиспользования (например, чтобы сослаться на какой-либо элемент и изменить его значение/состояние). Файловая система вводит еще один уровень сложности идентифицирования, т.к. необходимо запоминание имен файлов и путей. Доменная система заставляет запоминать имена доменов и URL-ы. В целом, конечно, любое запоминание полезно для тренировки памяти, но на выходе мы также видим свалку из

миллионов идентификаторов. И ладно, когда чужие идентификаторы нам ничего не говорят о содержимом, так даже те идентификаторы, которые мы используем для собственных файлов, со временем тоже могут потерять смысл.

*** Абстракция**

Проблема абстракции более-менее решена в программировании. Что неудивительно - ведь там это достаточное условие самого процесса, а именно, программирование постоянно оперирует с абстракциями, которые соответствуют другим абстракциям или предметам реального мира. Существует, конечно, и небольшая проблема, а именно: пройдя через несколько этапов абстрагирования (например, в цепочке "пользователь-дизайнер-разработчик-пользователь") на выходе мы имеем абстракции, которым не всегда можно поставить в соответствие исходные абстракции. Отброшенная информация либо подразумевается (дизайнером, разработчиком, и т.п.), либо просто игнорируется. Для мира вне программирования проблема выглядит по-другому, т.к. здесь абстрагирование отсутствует вообще. Почему? Главным образом, потому что не существует формального алгоритма абстрагирования. Впрочем, абстрагирование частично доступно через идентификацию (ведь идентификатору соответствует содержимое, т.е. идентификатор, по сути, и является абстракцией информации, особенно это очевидно, если в роли идентификатора выступает текст на естественном языке), что неудивительно, так как идентификация - это как бы "идеальное" абстрагирование, когда похожесть источника и результата абстрагирования является полной.

*** Смысл**

Проблема смысла лучше всего решается в программировании. Что такое смысл? Простейшее определение может звучать так: комплекс идентификаторов сходны по смыслу, если стоящие за ними объекты, действия, отношения тоже сходны. Например, комплекс идентификаторов может включать: (1) фотографию части реальности, где травка зеленеет и солнышко блестит, (2) сочинение, описывающее эту часть реальности, (3) предложение "травка зеленеет, солнышко блестит", (4) предложение "весна пришла, ожили растения, стало тепло и сухо". Разумеется, что полной эквивалентности между этими комплексами достичь практически невозможно, так (2) абстрагирована при помощи фотоаппарата (а если это картинка в памяти, то абстрагирована человеческим глазом), (2), (3) и (4) являются результатом абстрагирования человеческого ума, причем (3) и (4) также могут выступать в качестве абстракции по

отношению к (2). Все эти случаи не могут быть полностью эквивалентными, так как полностью идентичное абстрагирование двух инструментов абстракции (человеческий ум, глаз, фотоаппарат, и т.п.) достижимо только в идеальных условиях. Поэтому нам приходится устанавливать допустимые границы, в пределах которого мы считаем комплексы сходными. Так, в нашем случае, смысл абстрагируется в объекты травы и солнца, которые соответственно зеленеют и блестят (действия, отношения). Абстрагируясь, мы можем отбросить факты, что трава не полностью зеленеет, и не всегда солнышко блестит. Обозначив допущения, мы можем прийти к ситуации, в которой все комплексы могут считаться сходными. В программировании каждому объекту реального мира соответствуют либо переменная, либо объект, либо комплекс объектов и т.д. Чего нет или частично нет в программировании: (а) категоризации элементов смысла (объекты, действия, отношения, временные отношения, и т.п.), (б) связи с объектами реального мира. Тоже самое касается и Семантического Веба, который пытается упорядочить информацию при помощи новых стандартов, но не решает полностью ни проблему категоризации (хотя пытается при помощи онтологий), ни проблему связи с реальным миром (хотя пытается при помощи URI/URN).

Эти три аспекта являются необходимыми условиями решения проблемы больших объемов информации (если это возможно). Идентификация позволила бы ускорить сортировку, абстрагирование позволило бы уменьшить объемы необходимой сортировки, а смысл позволил бы улучшить ее точность. Но наряду с этим, перед нами стоят еще множество вызовов, которые желательно решить тоже (некоторые уже были перечислены выше):

* Большие объемы компьютерных идентификаторов (имена файлов, каталогов, сайтов, последовательность открытия графических элементов) невозможно запомнить.

* Компьютерные идентификаторы неестественны (слова естественного языка часто представляются в виде не всегда понятных аббревиатур, разделители либо пропускаются, либо заменяются другими разделителями) и сложны для запоминания (URL). Например, equalsIgnoreCase - идентификатор используемый для сравнения игнорируя регистр букв, он эквивалентен идентификатору естественного языка "equals ignoring case" или же другому компьютерному идентификатору equals(boolean ignoreCase). Как мы видим компьютерные идентификаторы приводятся к неестественному виду главным образом, т.к. игнорируются разделители естественного языка (которые

используются для других целей) и т.к. часть смысла становится статической, а не динамической (параметром).

* Обычные идентификаторы (например, естественного языка) используются для графических элементов, но неотделимы от самих элементов (т.е. недоступны для переиспользования).

* Элементы интерфейса, файла, документа, приложения и сайтов монолитны и неотделимы друг от друга, что затрудняет переиспользование.

* Содержимое, а также содержание архива или файла скрыто обслуживающим приложением (например, невозможно понять, что скрывается в файле, не открыв его при помощи соответствующего приложения).

* Гипертекст жестко интегрирует информацию, что приводит в результате к "контентовому кошмару" (а. невозможно понять, где граница между контентом и не-контентом; б. сам контент представляет собой лишь последовательность символов/слов; в. субъективное и объективное смешаны)

* Гипертекстовая ссылка ссылает слово (абстрактное) на ресурс (конкретное).

* Невозможно создавать и классифицировать информацию без посредника между информацией и пользователем (например, чтобы создать заметку, относящуюся к одному из аспектов проекта, вы должны оформлять это только как документ или же использовать специальную программу для создания заметок)

* Невозможно маркировать информацию при помощи идентификаторов или смысла, не вмешиваясь в содержимое файла или в работу приложения

* Невозможно пользоваться совместно классификацией файлов (например, автор классифицирует файл как "документ проекта А" и вы автоматически видите ту же классификацию), совместно пользоваться информацией без посредника (например, чтобы передать файл другу вы должны пользоваться программой электронной почты, браузером, и т.п.), запросить информацию без посредника (например, попросить у друга документ по проекту, минуя обмен сообщениями и собственно сам поиск и передачу документа)

* Практически отсутствует возможность сохранять "снимки" информации, с которой вы работали (например, последний запрос к базе данных или сайту), с возможностью обновить позднее

* Невозможно при поиске получить точный ответ (вместо этого вы получаете миллионы ссылок)

* Практически невозможно руководствоваться целями при работе с приложениями (хотя мы их представляем, когда

работаем), а только инструкциями (например, вместо того, чтобы поставить цель "послать документы господину X" мы должны разбивать нашу цель на команды, которые включают в себя выделение документов, нахождение господина X в адресной книге, и отсылку при помощи какого-то приложения)

* Некоторые действия приходится делать вручную (например, править файлы после инсталляции, либо изменять опции), только потому, что нет метода идентификации информации внутри контейнера и графических элементов, а методы идентификации при помощи программного интерфейса усложнен (поэтому и не реализован)

* Практически отсутствует понятие временных отношений (возможность, необходимость, и т.п.), хотя они часто подразумеваются

* Существуют принципиальные ограничения любого графического интерфейса. Лучше всего он подходит в условиях, когда человек может запомнить набор необходимых действий, чтобы автоматически их воспроизводить впоследствии. К сожалению, он плохо представляет сложные действия, т.к. человек "оптимизирован" под графическую систему естественного языка и ему сложно запоминать все тонкости новых графических систем, предоставляемых приложением или операционной системой. Построить простой графический интерфейс возможно только для простых задач (хороший пример, что всё должно быть просто, но не проще, чем необходимо), многие интерфейсы намеренно упрощают, достигая эстетического эффекта, но и снижая их возможности.

* Проблемы неупорядоченного интерфейса или контента перекладываются на пользователя ("посмотри в руководство" или "поищи в интернете"), что частично связано с проблемой любой иерархии (ограничивая область поиска она одновременно и скрывает часть информации), например, искать необходимую для вас информацию в нескольких уровнях вложенности меню или в нескольких уровнях вложенности сайта, представляет собой задачу, требующую не столько умения, сколько времени, а порой и просто удачи.

* Ассоциации (ключевые слова, теги и т.п.) часто заменяют абстракции (редуцированную или обобщенную информацию). Хотя, в общем случае, информация имеет множество ассоциаций, но одну абстракцию.

* Приложения детерминированы и не могут работать с непредусмотренными ситуациями

* Пока не существует способов фильтрации, способных значительно сужать область поиска

* Практически не используются абстракции в явной форме, причем не только в виде метаданных, но и в виде редуцированного контента (например, краткое содержание книги)

* Процесс абстрагирования при разработке программы и контента часто опускает часть смысла (который подразумевается или игнорируется), что приводит к несоответствию желаемого и действительного

* Семантический Веб предлагает использовать URI для идентификации любых объектов, но не предлагается способа разделять идентификаторы обычных объектов от идентификаторов http объектов

* Семантический Веб предлагает определять семантику в виде онтологий, не связывая разные онтологии между собой

* Уже созданные таксономии и онтологии используют множество отношений для определения своих элементов, что затрудняет их использование (а часто понятно только экспертам в семантике). В то время как, определение должно являться лишь одним из возможных ответов на вопрос "что такое x?", более важным является идентификация объекта (которую может сделать человек, разбирающийся в предметной области, но не являющийся экспертом в семантике).

* Парадокс, но, по сути, компьютерный мир не готов к распознаванию естественного языка: то есть, если даже завтра распознавание заработает, то распознавание отдельных слов только ускорит ввод информации, но не революционизирует работу с компьютером (т.к. программы на данный момент не готовы работать даже с простейшими фразами естественного языка, т.к. не существует общей схемы для привязывания фраз к графическому интерфейса). Распознавание же смысла пока невозможно, т.к. нет общего понимания, что же такое смысл.

Какой же подход способен разобраться с этими вызовами? Сейчас существует довольно много частных решений для каждого из них, но возможно ли более общее решение? В идеале такой подход должен решать проблемы распознавания образов, языка, абстрагирования, хранения, обработки и извлечения информации, недетерминированного поведения (подобно интеллекту). К сожалению, идеал пока недостижим технически (по тем или иным причинам). Но можно ли хотя бы подготовиться к тому моменту, когда подобный идеальный подход заработает? Ведь, пока у нас нет возможности даже примерно обозначить смысл предложений или приблизительно дать абстракцию для некой информации. А, рассуждая в более широком аспекте, у нас нет уровня абстракции, на котором мы будем оперировать

исключительно терминами, которыми мы оперируем в обычной жизни, а не файлами, меню, диалогами, браузерами, адресами и т.п. Конечно, то, что мы используем компьютерные термины вполне объяснимо, так как любая область жизнедеятельности оперирует собственным словарем (т.к. любой новый термин экономит время на объяснение некоего дополнительного смысла по сравнению с объяснением, включающим полное описание, например, "браузер" вместо "приложение, позволяющее работать в Вебе" и т.п.). Но являются ли компьютерные термины необходимым условием, чтобы оперировать информацией? Не возможно ли организовать работу так, чтобы пользователь вообще не подозревал о низкоуровневых компьютерных способностях (как, мы сейчас не задумываемся в каком секторе жесткого диска хранится наш файл)? Нужно ли нам знать, что функция запускается при помощи кнопки или меню?

Нам нужен новый уровень абстракции, который скроет от нас детали компьютерной реализации обработки и представления информации. Разумеется, кое в чем, это уже сделано сейчас на пользовательском уровне. Но этого недостаточно, если учитывать реалии сегодняшнего дня. Что же данный новый уровень будет включать в себя?

*** Общий подход: мягкая интеграция**

- Минимум вмешательства в уже существующее положение вещей. То есть, предоставить форму, которая будет подчиняться данным (а не наоборот). Дополнительную информацию о файле предоставлять в виде "оболочки", которая включает внутри себя файл(ы) и другие элементы (наподобие гипертекста, но без возможностей форматирования, которое должно быть представлено внутри самих файлов). Подобные "оболочки" могут также использоваться для маркировки уже существующих файлов, видимого для всех приложений (например, информация, помеченная как "документ проекта" попадет в контекст того же проекта и на другой машине).

- Определить новый семантический протокол (возможно использовать URN) вдобавок к уже существующему http, который нецелесообразно использовать для этих целей (он ставит ресурс/информацию в соответствие с URL, т.е. компьютерный идентификатор, в большинстве случаев, представляющий просто набор символов), вместо этого семантический протокол должен ставить информацию в соответствие идентификатору, который может представлять из себя слово(сочетание) естественного языка, идентификатор таблицы базы данных, так и URL (например, любое слово на гипертекстовой странице может выступать в качестве семантической ссылки, причем результатом

будет являться множество соответствующих этому слову ресурсов).

- Информационное пространство должно быть "прозрачно" для пользователя, т.е. информация может запрашиваться из разных источников (как глобальных, так и локальных, см. ниже делегирование).

- Мягкая конкретизация, т.е. возможность устанавливать не полностью детализированные отношения, т.к. пользователь не обладает экспертными знаниями и т.к. не всегда полная конкретизация нужна (например, двигатель машины - это атрибут машины и структурно должен быть представлен отдельным объектом внутри ее? взамен мы можем просто определить, что двигатель находится внутри, без детализации), а также не концентрируясь на проблеме базовых отношений (т.к. пока нет консенсуса возможно ли их определить в принципе).

- Возможность работать с идентификаторами, соединенные в произвольные графы (как альтернатива тройкам, онтологиям и типизации, необходимой в Семантическом Вебе), что сделает семантику доступной для не-экспертов, а в целом будет ближе к ситуации, свойственной естественному языку.

* **Идентификация**

- Идентификация всех элементов смысла и трансляция идентификаторов между собой (например, слово "корабль" и слово "ship" должны иметь одинаковый языконезависимый идентификатор), этот же идентификатор может транслироваться в локальный идентификатор базы данных для указания типа транспортного средства, а также в элемент графического интерфейса, который используется для редакции этого типа (что позволит, например, произвольную совместимость приложений, т.е. пользователь может сам определить совместимость идентификаторов разных приложений).

- Идентификация предпочтительно должна происходить при создании информации (предполагается, что создатель информации лучше разбирается в области, к которой принадлежит эта информация, к тому же он пользуется контекстами, о которых см. ниже). Таким образом, становятся не нужными сложные вычисления для распознавания (которые сейчас вынуждены делать приложения), которые к тому же дают неоднозначные результаты в сложных случаях.

- Идентификация элементов приложения должны включать не все объекты приложения, а только семантически значимые для пользователя (т.к. иначе пользователь потеряется в большом количестве идентификаторов).

- Трансляция идентификаторов и абстракций между собой, с

указанием критериев схожести (например, модель машины может выйти в другой стране с определенными изменениями, в этом случае трансляция двух идентификаторов моделей невозможна, поэтому идентификатор может только "примерно" транслирован в другой идентификатор). В отличие от ключевых слов, тегов, ассоциаций, "похожих тем" и тому подобному, подобная трансляция подразумевает явное определение критериев схожести (абстрагирования), т.е. по сути их типизированию.

- Трансляция идентификаторов в ресурсы (гипертекстовые ссылки, файлы, и т.п.), данная трансляция должна заменить гипертекстовые ссылки, например, вместо связывания определенного слова в гипертексте с URL, мы должны будем связать слово с соответствующим идентификатором, который, в свою очередь, укажет на соответствующую ссылку или ссылки, которые относятся к нему.

- Трансляция идентификаторов может производиться и в вызовы действий/сервисов/методов (с параметрами), что аналогично предложениям естественного языка (например, "я написал письмо другу ручкой" подразумевает либо вызов "написал" с параметрами "письмо", "друг", "ручка", либо "написатьПисьмо" с двумя параметрами, либо "написатьРучкой"). Данный тип трансляции позволит: (1) ссылаться на разные идентификаторы, ресурсы, в зависимости от параметров, (2) более гибко связывать действия (например, страница может иметь идентификатор "написать письмо" без привязки к сервису или приложению), (3) использовать идентификаторы для помощи пользователю (например, инструкция вида "зайти в меню, выбрать в диалоге чекбокс, нажать ОК" может быть представлена в виде исполняемых идентификаторов) и т.п.

- Трансляция идентификаторов должна явно или неявно делегироваться (например, сначала к компьютеру пользователя, затем к более высоким уровням сетевой принадлежности: например, проект, отдел, компания, город, страна, глобальная сеть; как вариант делегация может идти по цепочке пакет приложений, приложение, библиотеки; или же используя контексты; т.е. от низкого к высшим уровням абстрагирования). Таким образом, (1) трансляция будет произведена на уровне, который способен обработать запрос, (2) трансляция может предоставлять разное понимание идентификатора из разных уровней, (3) возможно создание сетей серверов, которые будут отвечать за определенный набор идентификаторов (например, идентификаторы, относящиеся только к биологии и т.д.), (4) упростить обмен информацией (например, вы посылаете идентификатор "документ проекта" коллеге, он пытается его

открыть, но операционная система сообщает, что данный документ доступен только на другой машине и предоставляет возможность сохранить его локально).

*** Абстрагирование**

- Явное представление результатов абстрагирования (например, статья о выпуске модели А машины марки Б должна абстрагироваться в условную фразу "выпуск модели А марки Б", которая состоит из идентификаторов "выпуск", "модель А", "марка Б", связанных между собой, где "модель А" включается в "марку Б", т.к. не может существовать независимо от нее, а "выпуск модели А марки Б" включает в себя все идентификаторы, т.к. является результатом их связывания). Типичным примером представления "идентификатор + абстрагирование" в современном мире является связка "ID + Имя", которая часто используется в приложениях, где первый элемент является компьютерным идентификатором, и второй - обычным.

- Абстрагирование форм языка, многие из которых являются историческими или же предназначены для стыковки разных форм в предложения определенного типа (например, "солнце встает" и "встающее солнце" должно быть представлено двумя одинаковыми идентификаторами, т.к. мы употребляем "встающее" обычно в ситуациях, когда необходимо употребить еще один глагол как в "встающее солнце светило ярко"; или же "плавание корабля" и "корабль плавал": "плавание" употребляется, когда нужно либо представить объединенное множество действий за определенный период времени, либо когда дальше в предложении будет употреблен глагол "плавание корабля привело к...").

- Поиск должен сначала использовать результаты абстрагирования (например, если слово "модель А" встречается в фразе "выпуск модели А марки Б", то это является более важным, чем, если это слово встречается в статье о всей продукции компании, что, в свою очередь, является более важным, чем, если это слово встречается в книге о машинах, но, если книга не о самой "модели А").

- Поиск должен абстрагировать результаты, группируя их на основе абстрактного сравнения (например, поиск по "модели А" должен давать такие группы как "проблемы с моделью А", "магазины, продающие модель А"), что уже делается современными поисковыми системами, но не всегда на регулярной основе. Данная группировка похожа на иерархии, широко применяемые ныне, но группировка является более произвольной, что более точно отражает реальное положение дел (т.к. практически любая иерархия, за малым исключением,

является произвольной и зависит от того, как абстрагируется информация).

- Критерии важности, основаны на способе абстрагирования и фильтрации информации (что в современном интерфейсе выражается сортировкой и фильтрацией).

*** Смысл**

- Семантика должна быть явной и совместимой в приложениях (для чего и нужны идентификаторы). Информация должна быть упорядочена в виде структур, таких как списки, таблицы, графы, иерархии, использование отношений 1:1, 1:N, M:1, N:M (которые соответствуют разным структурам) и использовать объекты, действия, и отношения различного рода (пространственных, временных, возможность, планирование, цель, и т.п.), которые используются в естественном языке, но не всегда явно в мире компьютеров.

- Ассоциация информации с аттрибутами, категориями и т.п. (например, как это сейчас делается при помощи тегов и ключевых слов) заменяется на связность с идентификаторами, которые, за кулисами, могут быть связаны с другими идентификаторами (т.е. если вы связываете фотографию с идентификатором "отпуск", то не нужно ее связывать с идентификатором "отдых", т.к. эта трансляция уже будет сделана неявно). Причем, эта связь должна подразумевать только саму себя (т.е. "фотографии из отпуска" означает, что фотографии относятся только к отпуску, а не документы, которые упоминают фотографии и/или отпуск).

- Любой идентификатор является результатом абстрагирования, абстрактный идентификатор использует схожесть и обычно соответствует типу (например, "машина" может быть применен к очень большому количеству предметов), конкретный - идентичность и обычно соответствует переменной (например, "моя машина" уникально идентифицирует предмет). Т.е. в общем случае, в отличие от программирования, грань между типом и переменной размыта, можно говорить только о балансе между абстрактностью и конкретностью (обычно, чем больше используется идентификаторов, тем более конкретным становится содержание).

- Любое исключение должно использовать либо дополнительные конкретизирующие идентификаторы ("машина, но на двух колесах"), либо более абстрактный идентификатор ("это уже не машина, а транспортное средство"). Подобное до- и переопределение является выражением баланса между детерминированным и возможным, которое всегда присутствует в любой информации.

- Любой предмет является статическим и динамическим

одновременно и только абстракция может склонить чашу весов в ту или иную сторону. Этот аспект может быть явно обозначен для любого идентификатора (например, "цены на модель А" - это может быть запросом к сайту дилера, возвращающий текущие цены, но также и зафиксированными данными, полученными в определенный момент времени, который тоже должен быть зафиксирован; при этом обе формы могут быть связаны между собой, чтобы было возможно их обновить, а также при желании получать нотификации об обновлении; для документа подобный дуализм может быть выражен в его композитной форме, которая развивается во времени, и версиях, которые фиксируют определенную конфигурацию документа; сама версионность должна быть одним из базовых свойств информационной "оболочки", описанной выше, т.к. версии предоставляют срезы информации во времени).

- Любая информация является субъективной и объективной одновременно, объективность является критерием большей абстрагированности (т.е. чем больше субъективного консенсуса, тем больше "объективность"; еще более точным критерием является проверяемость, но он не всегда применим, особенно к информации, относящейся к неточным областям или чистым абстракциям). Для субъекта (человека или сайта) "объективным" является собственная точка зрения, поэтому важно не только отделять объективное и субъективное (т.е. статью от комментариев), но и указывать, кто является автором точки зрения (чтобы превратить объективность информации в субъективность при выходе за пределы субъекта).

- Любая информация может являться как замкнутой (например, все необходимые значения доступны в пределах приложения или сайта), так и связанной с другой информацией (когда имеются связи внешние, по отношению к приложению или сайту). Связанность может позволить объединить обычно изолированные сущности (например, этапы создания и использования приложения: данные, код, знания, документацию).

*** Интерфейс**

- Любой интерфейс тоже является абстракцией, скрывая за собой реализацию (действия, данные, и т.п.), поэтому к нему применимо всё то, что говорилось об абстракции. Необходим смешанный подход, который объединил бы преимущества текстового и графического интерфейсов, и добавил бы что-то новое, а также, который объединил бы преимущества иерархий (как в графическом интерфейсе и порталах) и одной точки входа (как в консоли или строке ввода поисковой системы).

- Важнейшим элементом интерфейса должна являться

идентификация, которая должна предоставлять идентификаторы не глобально (как это сделано в современных поисковых системах, при помощи Веб 2.0), а ограниченные при помощи контекста. Контекст для фильтрации информации, задаваемый сочетанием идентификаторов, будет создавать область видимости информации (например, в контексте графики будут видны только графические приложения и графические файлы). Подобное ограничение сейчас делают неявно типы файлов, приложения и сайты, которые внутри себя как бы создают область видимости. Контексты также должны заменить десктоп, в качестве множественных точек входа в систему. Контекст должен предоставлять возможности по расширению и сужению области видимости, пересечению разных областей и т.п.

- Информация должна быть доступна при помощи смысловых идентификаторов (например, вместо файла 1234.sub, информация будет видна как "субтитры фильма А"; причем, "субтитры" и "фильм А" - это два связанных идентификатора, которые возможно будет переиспользовать для дальнейшего поиска/фильтрации).

- Приложения могут быть связаны в единую сущность (файлы, настройки, и т.п.), что в целом облегчит распознавание принадлежности файлов и оперирование частями приложений (например, сохранить настройки для переноса на другой компьютер).

- Доступ к элементам интерфейса при помощи идентификаторов, отражающих их смысл (т.е., доступ к полю, которое редактирует модель машины будет осуществлен при помощи идентификатора "модель машины", который можно будет переиспользовать в дальнейшем; например, вы можете сохранить статическую форму из всех полей машины, заполнить ее извне приложения, а потом сохранить уже когда приложение будет запущено; или часто встречаются ситуации, когда определенные диалоги используются много раз с одними и теми же значениями, что может дать возможность создавать "шоткаты" для подобных ситуациях).

- Опции/параметры должны быть связаны с функциональностью (например, если опции оказывают влияние на поведение функции, то при запуске этой функции мы должны видеть какие именно опции оказывают влияние).

- Любой элемент интерфейса должен быть представлен в следующих аспектах: (1) декларативном (объявление и/или идентификатор), (2) императивном (связанный с действием или же с изменениями, например, для текстового поля), (3) ссылочном, (4) вопросительном. Данные аспекты помогают

понять, как данный элемент можно (1) использовать и переиспользовать, (2) менять и изменять при его помощи другие элементы, (3) связан с другими элементами, (4) может быть связан с другими элементами, вследствие недостаточных сведениях о связях или необходимости уточнения.

- Подобие командной строки (не только для операционной системы, но и для приложений и сайтов) со смысловыми ограничениями, подсказками, связностью и т.п. (например, если список товаров может быть определен только после того, как создан заказ, то при вводе "товар добавить", строка должна показать, что это действие возможно только, если заказ определен, поэтому она должна предложить либо "добавить в заказ", либо "создать заказ"). Возможность оперирования с интерфейсом при помощи и фиксированной формы (как это сделано в нынешнем GUI), и динамической формы для действий, для которых не предусмотрена фиксированная форма (действие представляется в виде идентификатора, с которым связаны параметры, для которых существуют места/placeholders, помеченные как обязательные/необязательные, ограниченные областью видимости, доступные/недоступные и т.п.).

- Безопасность, может быть дополнена (не считая уже существующих средств) контекстовой фильтрацией: т.е. приложение должно декларировать в каком контексте оно собирается работать.

- Возможность работать с нелинейным текстом (т.е. который в дополнение к линейному тексту, представляющему из себя последовательность символов, имеет еще ссылки на другую информацию). Нелинейный текст является продолжением идеи гипертекста, для которого не созданы простые средства, позволяющие создать текст, дополнить его ссылками, или же комментариями, не усложняя все форматированием и прочим (подобная задача проще решается при помощи офисных пакетов, но без использования доступных глобально идентификаторов и отношений). Данная задача очень актуальна в случаях, когда необходимы несколько фрагментов текста, связанных между собой (например, описание и субъективный комментарий, который не должен быть частью описания).

Итак, как это будет работать всё вместе?

Пример 1. В отпуске вы сняли фотографии и привезли их домой.

1. Открываете контекст фотографий (в котором доступны только графические приложения и/или только файлы с фотографиями).

2. Загружаете фотографии из фотоаппарата, при этом вам

сразу предлагают классифицировать их внутри данного контекста. Вы набираете "отпуск", но у вас уже есть идентификатор "отпуск 2009 дача", поэтому вам предлагают добавить новый идентификатор (т.к. атрибуты файлов фотографий 2010 года и геотаг не находится близко от дачи), например "отпуск 2010 Париж" (т.к. для обозначения времени вы используете только год, а геотаги, абстрагируются в самую крупную географическую структуру, в районе Парижа, если же например, геотаги захватывают и Версаль, то они могут быть абстрагированы как Иль-де-Франс). При дальнейшей классификации, вы можете отобрать наиболее используемые идентификаторы: "я" и "жена" (которые имеют особые значения в пределах данного компьютера), "Лувр", "лучший", выделять фотографии, и перетаскивать идентификаторы на них, таким образом связывая их с фотографиями.

3. Ваша классификация готова к использованию. "лучшие фотографии из Парижа" теперь вернет только лучшие фотографии, а не все документы, в которых встречается эти слова. "я на фотографиях" вернет в том числе и мои фотографии из Парижа.

4. Если, вам нужно отправить лучшие фотографии из Парижа другу, то для этого достаточно только применить действие "отправить" к выделенным лучшим фотографиям, при этом вы можете выбрать (а можете и нет) способ передачи. Дальше возможны варианты: (а) друг доступен за компьютером, тогда он подтверждает передачу (если она не разрешена всегда), ваши компьютеры устанавливают доступное соединение (имейл, http, ftp, IM, p2p, и т.п.) и копируют фотографии, (б) друг не доступен, ему отправляется только сообщение о намерении передать файлы, он подтверждает, когда он включает компьютер, вы получаете подтверждение и ваш компьютер начинает передачу (без вашего вмешательства) на один из промежуточных серверов, далее, когда ваш друг включит компьютер - он получит ваши фотографии с промежуточного сервера. Причем, фотографии попадают в тот же контекст, что и у вас (хотя он, при желании, может быть изменен).

В чем отличие от современного положения вещей? (1) Идентификаторы значат ровно то, что они должны значить, т.е. дача - не просто слово, а может включать географические координаты, 2009 - это не число, а год, и т.п. (2) Идентификаторы доступны не только для приложения, в котором они могут быть созданы, но для всей системы и глобально (например, для той же передачи файлов) (3) Вам не нужно помнить их месторасположение на диске, использование контекста,

классификация и абстракция гарантируют, что вы сможете их найти. (4) Вы работаете с компьютером при помощи целей (отправить), а не инструкций (открыть приложение, найти фотографии, приаттачить, отправить).

Пример 2. Вы хотите запретить блокирование экрана. В настоящий момент, вы должны найти ответ на этот вопрос при помощи поиска и исправить реестр Windows. Но можно ли упростить решение? В целом же, интересно, каков процент пользователей Windows знают, что экран можно блокировать вручную? Сколько знают, что это можно делать при помощи клавиатурного быстрого доступа? Сколько знают, что блокировку вообще можно запретить? Почему эти знания не являются общедоступными?

Использование блокирования может быть описано следующими пунктами: (1) необходимо, чтобы предотвратить доступ к компьютеру, когда пользователь отсутствует, (2) включается после периода неактивности, (3) может быть включен вручную, (4) может также использоваться, чтобы установить статус отсутствия в приложении обмена сообщениями. Для описания данных фактов с точки зрения смысла, нам необходимы следующие отношения: (1) цель (чтобы предотвратить доступ..., чтобы установить статус...), (2) возможности (может быть включен после периода неактивности, либо вручную; может быть запрещена вообще), (3) причина-следствие (включается после периода неактивности), (4) после (в данном случае "после" совпадает с "причиной-следствие", но в общем случае, "после" не означает "вследствие").

Почему пользователь не знает, что экран может блокироваться вручную? Об этой возможности, должен информировать сам диалог блокировки экрана. Тоже самое касается и клавиатурного доступа. Отношение цели может быть использовано в информации о безопасности, чтобы проинформировать о такой возможности, а также в приложениях обмена сообщениями. Отношение возможности может быть использовано, когда блокировка была включена автоматически и проинформировать о возможности сделать это вручную, и наоборот, а также и сообщить о возможности запрета. Отношение причины-следствия может быть использовано после периода неактивности, которая не привела к блокировке, чтобы проинформировать, что можно использовать и блокировку. Естественно, что вся эта информация должна быть связана, так чтобы, все упомянутые возможности не подразумевали дополнительное кодирование в каждом конкретном случае, а вызывались по мере активации связей.

Что касается запрета, то здесь ситуация немного сложнее: ручная корректировка реестра не предупреждает о том, что с точки зрения безопасности запрет блокировки экрана нецелесообразен (т.е. представляет своего рода брешь, о которой нужно проинформировать пользователя). Но как пользователю все-таки использовать данную возможность, если уж он хочет игнорировать все предупреждения? Сейчас он должен либо проследовать инструкции и отредактировать реестр вручную, либо же запустить .reg файл (что без понимания его внутренностей является небезопасной операцией), либо же использовать какую-то утилиту (но которую еще надо установить, и найти интересующий пункт в дебрях опций), коими полон Интернет. Но есть и другая альтернатива: например, операционная система должна предоставлять сервис с идентификаторами "добавить ключ реестра", "изменить значение" и т.п. "Оболочка", связывающая запрет и разрешение блокировки с данными идентификаторами, и которая будет привязана напрямую к интерфейсу ОС, должна быть загружена на сайт, который сертифицирован для подобных действий, откуда пользователь его может загрузить (возможно даже из самой ОС).

По сравнению с текущим положением вещей, мы значительно сокращаем время, которое разработчики всего мира тратят на кодирование.

Основатель 4chan рассказал суду о троллях и ньюфагах

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 12 августа 2010 года

В интернете появился протокол показаний администратора анонимного форума 4chan Кристофера Пуля (он же Moot) в суде. В 2008 году на 4chan появился пароль к личному ящику электронной почты, а потом и письма Сары Пейлин, кандидата в вице-президенты США от республиканцев. По этому делу был задержан 22-летний хакер Дэвид Кернел. Именно по его делу и давал показания Кристофер Пуль.

4chan - это всемирно известный анонимный форум, на котором пользователи могут создавать постинги и привязывать к ним изображения, не сообщая никакой информации о себе. Сайт состоит из нескольких десятков разделов, самый популярный из которых - /b, в который можно писать, что угодно. Остальные разделы тематические. Впрочем, никакой строгой модерации нет, и всё, что не запрещено, разрешено.

Анонимы с этого (и подобных ему) сайта прославились крупными акциями против сайентологов, "травлей" обывателей, а также вообще тем, что на форуме принято в жёсткой форме высмеивать всё, что кажется глупым. Иногда на 4chan можно найти темы, в которых выкладывается контент, несовместимый с общепринятой общественной моралью (например, детская

порнография или расчленённые тела). Администрация, конечно, стирает такие ветки обсуждения, но зачастую не особенно оперативно.

Выдержка из протокола

(жирным шрифтом выделены вопросы суда)

- Есть ли на 4chan специальный язык, который понятен только его постоянным посетителям?

- То есть?

- Какие-либо уникальные для 4chan термины.

- Да.

- Например, "оп". Что значит "оп"?

- "оп" значит Original Poster (пользователь, открывший тему)

- Вы, как администратор и основатель сайта, знакомы с этими терминами?

- Да.

- Что значит "луркер"?

- Тот, кто читает, но не постит, не вступает в дискуссии.

- Что значит "скрины"?

- Скриншоты

- Есть ли какой-нибудь смысл у слова "ньюфаг"?

- Этот термин используют при описании новичка, недавно узнавшего про сайт.

- Как насчёт "битарда"?

- Это термин, которым пользователи раздела /b/ - Random называют себя.

- Что такое "тролль"?

- Нарушитель спокойствия.

- "404"?

- 404 - это код, показывающий, что информация не найдена. Не найдена или удалена.

- Не найдена где, на сайте 4chan?

- 404 - это статус-код http, выводится, когда страница не найдена на сервере.

- Что значит peeps?

- Люди (people).

- "Рикролл"?

- "Рикролл" - это тренд в интернете, который начался на 4chan. Грубо говоря, это когда вам обещают показать что-то интересное, вы кликаете на ссылку, а там не то. Пользователям дают ссылку на клип Рика Эстли - Never Gonna Give You Up.

- Термин "рикролл", по вашим словам, значит, что людей заманивают на какую-либо страницу, но вместо этого подсовывают видео Рика Эстли, это так?

- Да.

- Он был каким-то певцом?
- Да.
- Это шутка?
- Да.

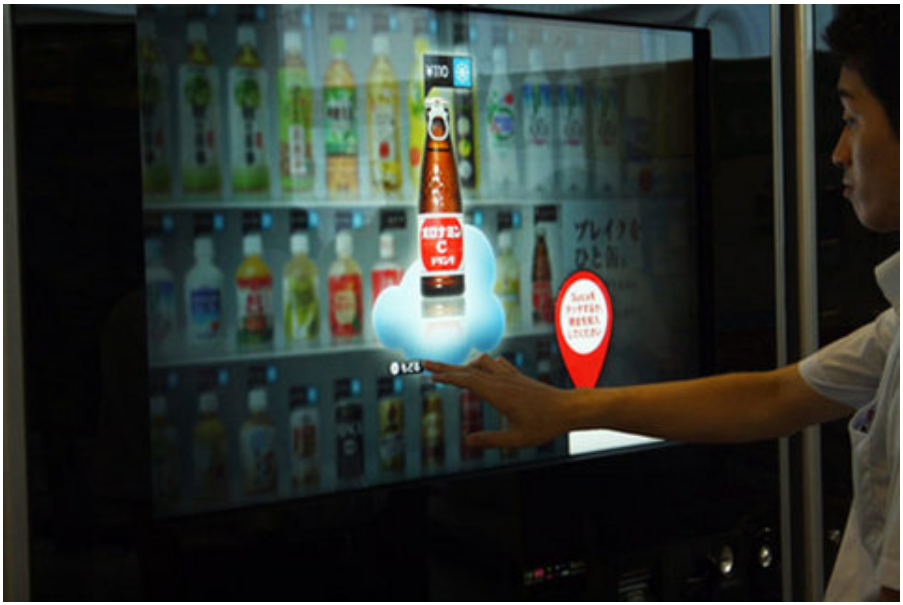
Промзона: Сенсорный торговый автомат из Японии

Автор: Николай Маслухин
Опубликовано 12 августа 2010 года

Несмотря на то, что трудоголизм в Японии – это национальное заболевание, японцы любят перекладывать работу на машины. Количество тех же торговых автоматов в Стране восходящего солнца исчисляется миллионами – в среднем на один автомат приходится лишь 23 японца. Из-за жесткой конкуренции производителям приходится постоянно изобретать что-то новенькое.

На днях на одной из станций токийского метро появилась необычная машина, оборудованная большим тачскрином. Мы уже видели концепты подобных устройств – достаточно вспомнить прошлогодний выставочный аппарат, представленный компаниями Samsung и Coca-Cola на CES 2009. Однако те концепты так и остались концептами, тогда как в японской компании aCure разработали и довели до серийного производства вполне работоспособную модель.

Аппарат основан на большом ЖК-дисплее с диагональю 46 дюймов, который полностью заменяет собой витрину. Такие размеры позволяют выводить на экран изображение продукта в натуральную величину и создавать иллюзию большого холодильника с прозрачной дверцей.



Выбор товара осуществляется нажатием на экран. Система тут же увеличивает выбранное изображение, подкрепляя картинку дополнительной информацией о продукте.

К сожалению, для того, чтобы забрать покупку, по-прежнему приходится наклоняться. Зато теперь этот процесс сопровождается огромным смайлом, благодарящим за покупку.

Порностудия судится с пиратами

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 12 августа 2010 года

В понедельник нью-йоркская студия Lucas Entertainment подала в суд на пользователей пиринговых сетей, которые нелегально скачивали её видеопродукцию. Не стоит думать, что студия имеет какое-то отношение к Джорджу Лукасу, создателю "Звёздных войн". Lucas Enterteiment снимает порнографические фильмы, в которых задействованы актёры нестандартной половой ориентации.

Студию основал известный порноактёр Майкл Лукас (настоящее имя - Андрей Трейвас, родился в Москве в 1972 году). Она считается одной из самых крупных в мире. Lucas Entertainment снимает большие крупнобюджетные фильмы для геев и про геев. Считается, что картина Michael Lucas' La Dolce Vita является самым высокобюджетным фильмом в истории гей-порно. Работы Lucas Entertainment были удостоены множества премий.

Сейчас Lucas Entertainment подала в суд на 53 пользователей пиринговых сетей за нелегальное скачивание фильма Kings of New York ("Короли Нью-Йорка"). В иске Лукас не указывает, почему он вдруг решил, что пользователи скачали эту картину, лишь замечает, что компания "продолжает отслеживать ситуацию, связанную с нарушением копирайта".

Студия представила судье список состоящий из 53-х IP-

адресов пользователей, которые, по словам истца, посещали сайт gay-torrents.net, после чего раздавали и скачивали Kings of New York. Времени между обнаружением нарушения прав на копирование и обращением к Фемиде прошло совсем немного. Оно было выявлено 5-6 августа, а иск подан 9 августа. Компания уже потребовала, чтобы судья обязал явиться в суд представителей провайдеров, которые предоставляли услуги связи пользователям, якобы нарушившим закон.

В иске также указано, что пользователи совершили преступление "намеренно", в результате чего студия может потребовать с каждого из них компенсацию размером до 150000 долларов.

Откуда же Lucas Entertainment получила информацию, относительно 53-х нарушителей копирайта? Её предоставила студии недавно основанная фирма Copyright Defence Agency (CDA). Её генеральным директором является бывший менеджер телекоммуникационной компании Verizon Эрик Грин. Агентство заключило контракт с Lucas Entertainment. По словам самого Грина, он "нашёл фильм на публичных и закрытых поисковиках торрентов", а потом скачал его с gay-torrents.net. Затем он записал все IP-адреса пиров, которые качали у него эту картину.

После этого он проверил полученные адреса в базе данных IP-адресов MaxMind и таким образом узнал, какие провайдеры предоставляли пользователям услуги связи. Он также убедился, что это действительно адреса этих пользователей, выполнив обратный запрос к DNS.

Майкл Лукас не собирается останавливаться на достигнутом. По его словам, информация, полученная во время расследования, приведёт к идентификации других личностей и компаний, виновных в нарушении копирайта, а "продолжающееся отслеживание IP-адресов может выявить и новых нарушителей". Вряд ли, конечно, Лукас получит компенсацию с каждого пользователя, но разве есть что-то невозможное в мире гей-порно?

Кафедра Ваннаха: Свёртка реки Хроноса

Автор: Ваннах Михаил
Опубликовано 12 августа 2010 года

Есть у большой системы ("большая система" в данном случае конкретный термин) забавная особенность. Её состояние описывается в большей степени не действующими в конкретный момент времени входными сигналами, а тем, что система переживала в прошлом. Тем, что на неё когда-то воздействовало; тем, какие состояние она некогда принимала. Поэтому-то и столь важно – что было в прошлом. Говорим мы про погоду (тема жары и мглы долго россиян не отпустит) так вытаскиваем наблюдения за климатом вековой, а то и тысячелетней давности. Пытаемся говорить об этом серьёзней – вытаскиваем данные по осушению торфяных болот. Ещё серьёзней – поднимаем данные по заболачиванию почв, по приросту торфа (метр за тысячу лет где то...). Там потянется палеоклимат, палеобиология, все это где-то сомкнется с исторической геологией... Выяснится, кстати, что в античную эпоху, в прекрасное детство человечества, гари в воздухе было куда больше – леса росли без присмотра, и тушить пожары было некому... И площадь, занятая лесами в Европе, была побольше – тяжелый плуг ещё не изобрели и леса под поля ещё не расчищали.

Так что, даже говоря о природных процессах, мы приходим к истории людей. Греческое слово история – исследование и повествование об узнанном, – у нас бытует в двух значениях. И сами деяния мужей былых времен, то, что латиняне звали res gestae; и то, как они описаны – historia rerum gestarum, история как наука. Наверное, стоит упомянуть, что почитаемая с эллинистических времен (когда демократия полисов рухнула под натиском царских фаланг) музой истории дочь правящего божества Зевса и богини памяти Мнемосины Клио первоначально была "той, кто прославляет". Именно этим и грешили всю историю историки, вплоть до самых именитых, варьируя прославляемых в зависимости от собственных вкусов и "социального заказа". Появление теорий, которые должны были объяснить ход исторического процесса, ситуацию не улучшило – просто факты стали подгоняться под теории, а если они в них не укладывались, тем хуже было фактам. И не только в рамках некогда популярной у нас марксистско-ленинской теории – и сегодня, выполнив, скажем, исследование о преступлениях

ненависти совершенных тем или иным меньшинством, учёный имеет прекрасные шансы вылететь из западного вуза.

Положение, может быть, улучшится в связи с нынешним развитием информационных технологий. Библиотеки и архивы хранят массу источников. И не только нарративов, повествований, выполненных, как правило, с целью подольститься к сильному, опорочить соперника и оправдать себя, любимого – а ведь и "Анабазис" Ксенофонта и "Записки..." Цезаря относятся к данному жанру. В Европе хранится и масса актуарных документов. Записей о крещении и отпевании. О покупке и продаже домов и земель. О вступлении в наследство и о банкротствах. Ткань истории, – истории в смысле деяний людей, – сплетенная самими участниками событий. Ну, может быть, при участии патера или нотариуса – большая часть население Европы Средних Веков (в отличие от наших северных республик – Новгорода и Пскова) было неграмотно. Или даже мытаря – таможенные записи могут рассказать нам об экономическом развитии и повседневной жизни (великий Чосер служил таможенником); из документов черноморских факторий итальянских торговых городов вытаскивают интересные данные о подробностях борьбы Москвы с Золотой Ордой, о масштабах угона в рабство русского населения...

Стандартным оборудованием любого европейского архива сегодня является сканер. Практически любой документ может быть отсканирован по заказу исследователя и передан ему в электронном виде. Тут конечно возникает соблазн сохранить самую интересную информацию для себя, но, скорее всего, можно постулировать, что с тем или иным временным лагом любой документ, представленный в электронном виде, просочится в бесплатный доступ в Сети. Если уж Wikileaks публикует совсекретные бумаги самого богатого военного ведомства – то что уж говорить о военных преступлениях Средних веков и аферах дельцов Нового времени. А ещё и государства цифруют свои архивы. И при минимальном внимании со стороны общества – нужно всего-то объяснить тем, кто выделяет средства, свои или государственные на науку, – что обеспечение общедоступного доступа к оцифрованным на средства гранта источникам, должно стать такой же нормой как ношение чистой рубашки и употребление горячей воды и дезодоранта. (Масса интереснейших книг, доступных нам благодаря Google Books, – свидетельство реалистичности такого подхода).

Так что благодаря предоставленным технологией возможностям – крайне низкой стоимости оцифровки документа и хранения его в Сети, – через какое-то время подавляющая часть

исторических источников окажется общедоступной. Отвлечёмся пока от проблем языка исходных документов – часть их сопровождается переводами; развиваются и системы машинного перевода (хотя автор этих строк предпочитает ограничиваться теми языками, которые может разобрать сам, хоть и с горем на три четверти...). Вопрос упорядочения этих гигантских массивов информации тоже оставим за скобками – можно предположить что старые добрые реляционные базы данных вполне в состоянии справиться с этим, упорядочив факты по месту, времени, персоналиям и чему-там-ещё... Но вот, – несмотря на все поисковые возможности Баз Данных, – есть очень важная проблема. Это проблема масштабов.

Слишком много лиц жило в прошлом. Слишком много процессов протекало в истории. Слишком велик массив данных о них. Да, постоянный рост ёмкостей массовой памяти дают возможность хранить их. Да, постоянное утолщение каналов связи обеспечивает доступ к ним. Да, постоянное ускорение процессоров дает возможность обрабатывать эти данные. Но станем ли мы лучше понимать минувшее?

Ну, вот Вторая мировая война. В противостоянии участвует практически весь мир. Боевые действия ведутся на территории сорока стран. Действуют многомиллионные армии. Ещё больше людей работает на войну в тылу. Число погибших – вряд ли можно определить его точно. Точно можно сказать лишь то, где и как эта война кончилась. А вот как она начиналась – тут уже простор версиям. И в поддержку каждой можно натаскать то или иное количество фактов. Вот популярная версия Суворова-Резуна, что война возникла из стремления большевиков разжечь мировой пожар на благо революции. Очень занимательно описана, если бы не одно "но".

Экономическая роль СССР (как может быть будет обидно читать многим) была к концу 1930-х годов довольна мала даже по сравнению с Рейхом. Не говоря уже о мощи заокеанского гиганта. А война продолжает политику, а та служит экономике. Повоевать-то большевикам, может, и хотелось, но вот серьёзные решения (скажем, тарифы мировой торговли) принимали серьёзные дяди в Сити и на Уолл-стрит. И эти-то решения и толкнули задыхающуюся без наличности Германию к "прыжку в войну" (термин классика военной истории Б.Мюллера-Гиллебранда). Но и такая версия – хотя вряд ли вы ошибётесь, когда станете сводить любой процесс к деньгам, – есть наглое упрощение.

Так что наука история, видимо, будет нуждаться в "свертке". Автор просит прощения за вольное употребление термина функционального анализа, но ему не приходит в голову лучшего

термина для более простой, укладывающейся в голове конкретного человека картины масштабного исторического явления, которая бы была сходна с явлением в целом. Именно такая свертка и поможет реализовать потенциал информационных технологий в приложении к описанию исторического процесса.

Lenovo: четыре туза и джокер

Автор: Юрий Ильин

Опубликовано 12 августа 2010 года

Вчера в Москве, в бразильском ресторане "Мачо-Гриль" состоялся ужин для представителей прессы с участием вице-президента Lenovo Group и руководителя российского подразделения компании Артура Вея.

Сам Артур Вей появился несколько позже, чем планировалось, но зато моментально перехватил инициативу. Вначале он ознакомил немногочисленных приглашённых с цифрами - с достижениями Lenovo на мировом рынке и в России. Цифры, надо сказать, впечатляющие. Кому-кому, а Lenovo мировой кризис сыграл на руку: пока все падали, показатели Lenovo упорно росли, причём почти без "провисаний".

Как рассказал сам Вей в интервью "Компьютерре", примерно в 2007 году стало очевидно, что у российского рынка колоссальный потенциал, и тогда он добился перевода российского офиса в прямое подчинение штаб-квартире в Китае, и с начала 2008 года удельный вес Lenovo на российском рынке сделался постоянным.

Помимо цифири и графиков, у господина Вея были и другие козыри: четыре "туза" и один "джокер".

Тузами явились четыре новых ноутбука разных формфакторов. Самый мощный - ThinkPad W510, который Вей назвал рабочей станцией (да и небезосновательно: 15,6" дисплей, процессор Intel Core I7, 4 Гб оперативной памяти, видеокарта - NVIDIA Quadro FX 880M, ну, и цена соответствующая). ThinkPad X201 Tablet - это ноутбук с вращающимся экраном. Кроме того, показаны были ещё два ноута из линейки IdeaPad - мультимедийный Y460 и крошечный нетбук S10-3. Ну, а "джокером" оказался анонсированный ещё в январе Lenovo U1, периодически фигурирующий под названием LePad.

По сути дела, U1 представляет собой два компьютера в одном. На первый взгляд, это обычный ноутбук на базе процессора Intel и Windows, однако дисплей у него съёмный и в "отчуждённом" виде работает автономно - как планшет. Дисплей-планшет оснащён собственным процессором Snapdragon и операционной системой Android. Встроенных аккумуляторов хватает на 8-10 часов.

Как пояснил Вей, этот гибрид в собранном виде является рабочим инструментом, а в планшетной форме - устройством, предназначенным для того, чтобы "радоваться жизни".

К сожалению, продемонстрировать устройство Вей смог только на экране собственного ноутбука. Более того, он отметил, что начать его продажи в России будет не слишком просто, поскольку сначала придётся договариваться с российскими сотовыми операторами (или, по крайней мере, с кем-то из операторов). Когда это чудо техники поступит в продажу в России? Глава российского Lenovo отказался назвать точную дату, но сообщил, что верит: это произойдёт "очень, очень скоро".

Что Apple покажет на конференции в сентябре?

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 12 августа 2010 года

По интернету гуляют слухи о том, что в сентябре 2010 года компания Apple проведёт очередную конференцию. В течение пяти лет в начале августа - середине сентября компания объявляет о выходе новых продуктов (в основном - новых плееров iPod), а также о связанном с ними софте.

В 2009 году эта пресс-конференция прошла 9 сентября и называлась Let's Rock. На ней впервые после операции по пересадке печени на сцене появился генеральный директор компании, Стив Джобс. Он объявил о выходе медиаплеера iTunes 9, а также о новых плеерах iPod.

Что же покажет Стив Джобс на этот раз?

iTV

Уже давно ходят слухи, что компания готовится выпустить новую телеприставку. Apple уже выпускает Apple TV, но эта телевизионная приставка, позволяющая проигрывать контент, купленный в магазине iTunes Store, не получила большой популярности. Не так давно Стив Джобс признался, что в Apple задумывались о выпуске нового устройства подобного рода, но не считают, что рынок для него существует.

Тем не менее, по неофициальной информации, оно всё-таки появится, и о его выходе будет объявлено на грядущей пресс-конференции. Устройство получит название iTV и, в отличие от своего предшественника, который работал на урезанной версии Mac OS X, будет оборудовано мобильной операционной системой iOS. Также, если верить слухам, у этой версии телеприставки появится официальный SDK, который позволит сторонним разработчикам писать для неё приложения.

Таким образом, вполне возможно, что скоро в App Store появится третья секция приложений - для iTV (первые две - для iPhone/iPod Touch и для iPad). Несомненно, для устройства будут писать игры, так что iTV вполне может оказаться той самой игровой приставкой, которую энтузиасты давно ждут от Apple.

Жителям России эта новость, впрочем, не сулит ничего хорошего. В нашей стране нет iTunes Store, а это - единственный источник контента для такой приставки.

iPod nano, iPod Shuffle

В июле в Сети появились фотографии странной небольшой

сенсорной панели с чёрными краями. Автор снимков утверждал, что она изготовлена по заказу Apple. Что это такое?

Некоторые считают, что это либо новый iPod Nano, либо iPod Shuffle с сенсорным дисплеем (младшие устройства в линейке плееров Apple). Это предположение звучит правдоподобно, если бы не одно "но": один из коннекторов дисплея очень похож на коннектор, с помощью которого к эпловским ноутбукам подключается трекпад. Вполне возможно, что к плеерам экран никакого отношения не имеет, и в действительности он представляет собой новый экспериментальный трекпад для "макбуков". А может, это просто пульт управления iTV?

iPod Touch

В том, что Apple выпустит новый iPod Touch, который, по сути, является iPhone без модуля GSM, практически никто не сомневается - компания всегда выпускала новую версию этого плеера после выпуска нового телефона. Судя по слухам, от нового iPod Touch можно ожидать того же, что и от iPhone 4 - то есть двух камер (фронтальной и задней), светодиодной вспышки, а также дисплея высокого разрешения Retina Display. Естественно было бы предположить, что он окажется основан на том же процессоре, что и новый iPhone - A4. Кстати, кожухи сторонних производителей для нового iPod Touch уже начали делать, и в них есть отверстие для камеры.

Семидюймовый iPad

Наконец, пророчат, что Apple во время пресс-конференции покажет и новый iPad с диагональю экрана 7 дюймов, более

мощным процессором Cortex-A9, 512 Мб оперативной памяти и гироскопом. Разрешение дисплея останется тем же - 1024x768 пикселей.

Эти слухи, впрочем, особого доверия не заслуживают - обычно Apple не выпускает больше одной новой версии своих мобильных устройств в год, а первый iPad появился весной этого года. Семидюймовый iPad если и появится, то позже. Тогда же, скорее всего, упомянутые выше обновления будут реализованы и в девятидюймовой модели.

Raskin - попытка реализации масштабирующегося интерфейса

Автор: Андрей Письменный

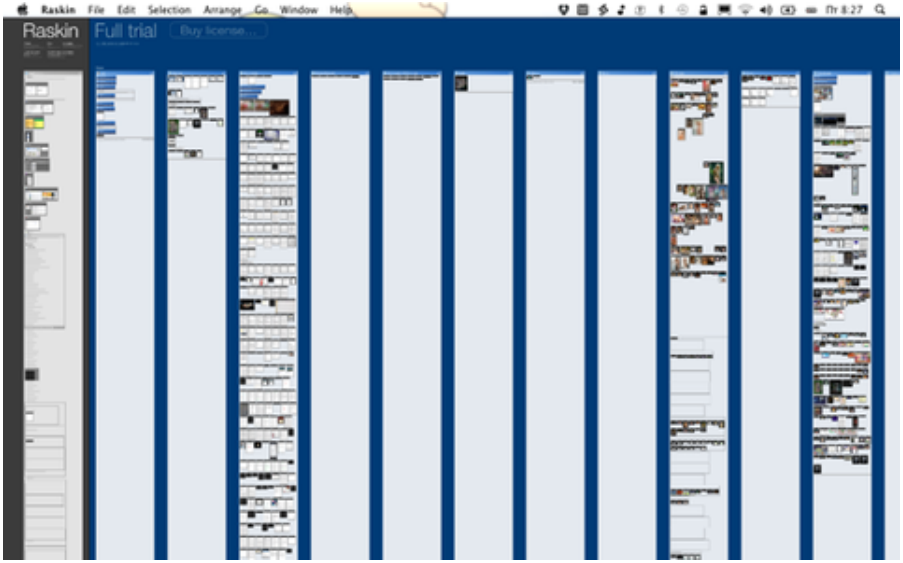
Опубликовано 12 августа 2010 года

Любая приличная картографическая программа позволяет менять масштаб. При минимальном масштабе можно рассмотреть всю карту целиком, если же его увеличить, то карта обрастёт неразличимыми до того деталями. Нельзя ли применить этот принцип для чего-нибудь ещё?

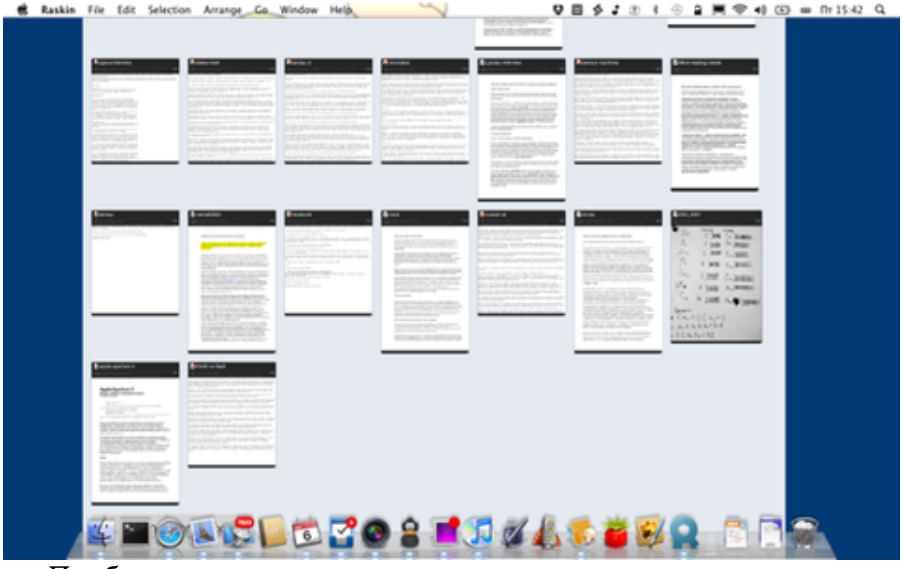
Масштабирующийся интерфейс (zoomable interface), который предложил один из создателей оригинального Apple Macintosh и автор книги "Интерфейс" Джеф Раскин, основан именно на этой идее. Раскин считал, что запутанную систему окон и папок, сложившуюся в современных операционных системах, стоит заменить на бесконечный рабочий стол, при приближении к которому становятся различимы отдельные документы.

Сам Раскин так и не успел закончить приложение с масштабирующимся интерфейсом. Теперь его дело продолжила команда, назвавшаяся Raskin Software. Она уже выпустила первую версию, работающую поверх Mac OS X. Несмотря на самые благие намерения, реализация пока оставляет желать лучшего.

Знакомство с программой начинается с долгого и нудного сканирования папок - Raskin делает это выборочно, стараясь брать каталоги с документами, рабочий стол и т. п. Сканирование может длиться около получаса, но даже после этого не все картинки становятся видны как картинки: некоторые из них показываются как чёрные квадраты и свалки крупных пикселей.

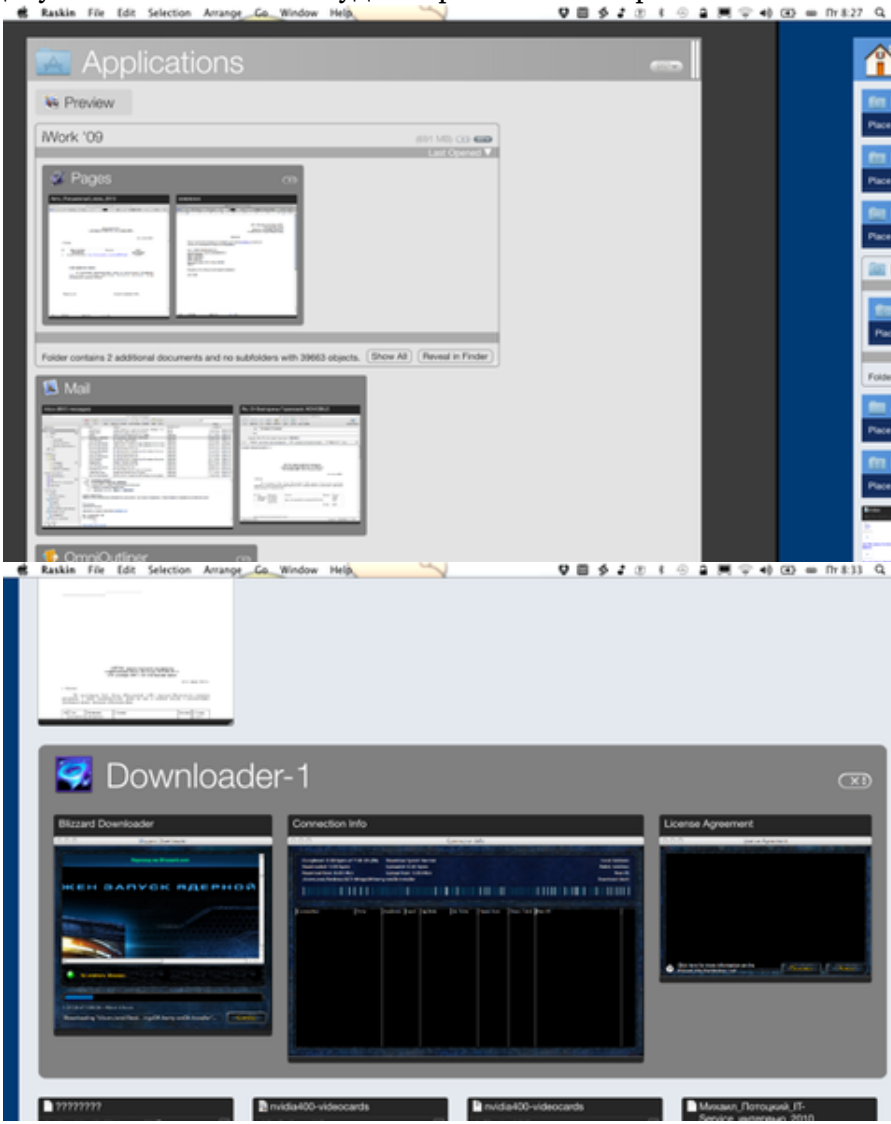


Совершаем первое "погружение" - приближаем экран к рабочему столу. Для этого можно использовать стрелочки в углу экрана или зажать кнопки Option и Shift и крутить колесо мыши. Сразу становится заметно, что картинки и документы неторопливо подгружаются на ходу. Эта неторопливость заметно мешает работе.

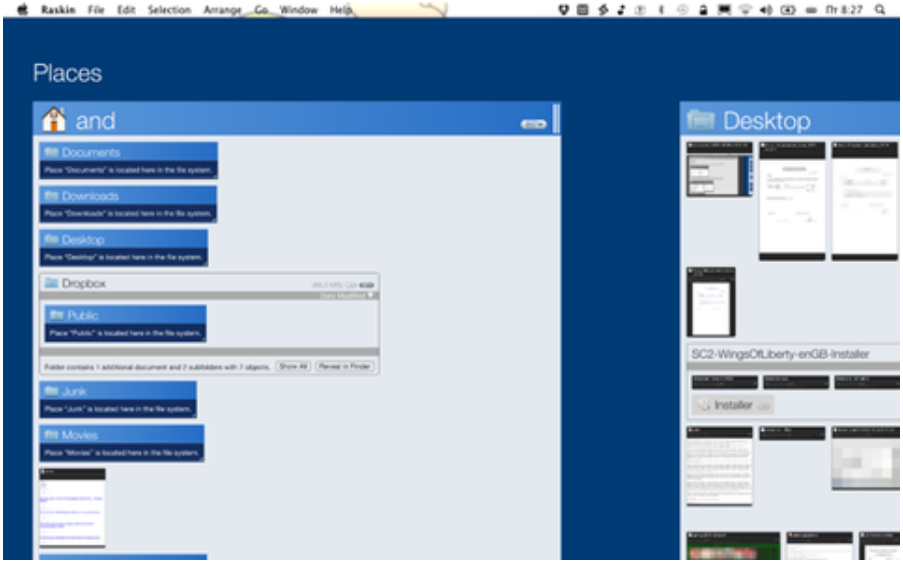


Приблизившись к документу вплотную, мы можем рассмотреть детали - вплоть до текста. Увы, в отличие от задуманного Раскиным интерфейса, программа Raskin Software не позволяет тут же редактировать текст. Для этого придётся сделать двойной клик и открыть документ в окне программы поверх Raskin. Внеся изменения, окно можно закрыть и вернуться к Raskin.

Колонка слева - это программы. Интересно, что здесь присутствует как список программ из папки Applications, так и скриншоты окон уже открытых приложений. Двойной клик по любому из них приведёт к тем же последствиям, что и открытие документа - новое окно будет отрисовано поверх Raskin.

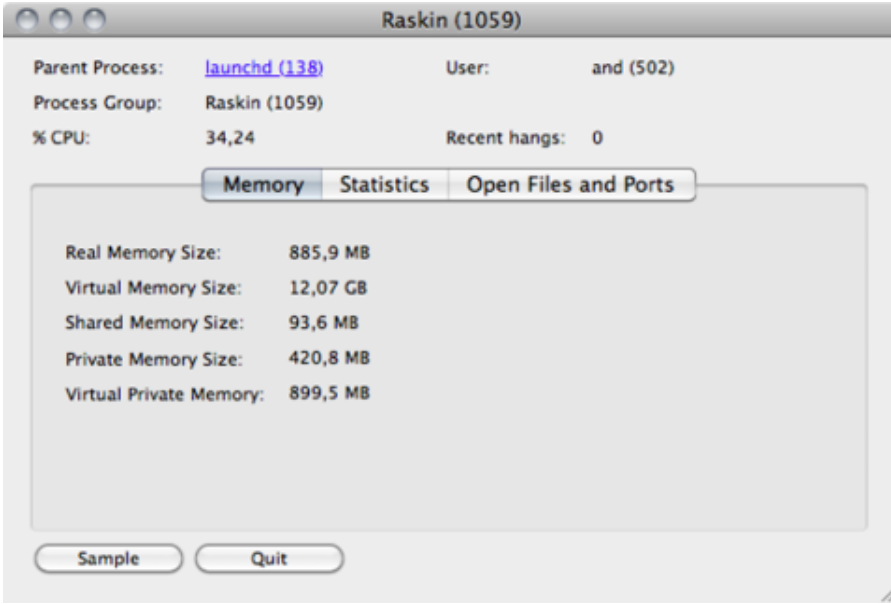


Получается, что этот интерфейс можно было бы использовать в том числе для переключения между программами. Но на практике эта возможность бесполезна: программы, предназначенные для оконного интерфейса, плохо приспособлены для столь сильно отличающейся парадигмы. Что делать, к примеру, с мессенджером, который захочет оповестить пользователя о новом сообщении? В Raskin такие особенности пока что никак не учтены.



Что если совместить Raskin с обычным доком (своеобразным маковским аналогом панели задач Windows)? Сразу после установки программы так и происходит: если док не убран (а он может автоматически прятаться - как и панель задач), то он отображается поверх Raskin. Если использовать для переключения между программами именно его, а масштабирующийся интерфейс - лишь для визуализации, то выходит не так уж плохо. В этом случае, правда, не очень понятно, чем окна, разложенные внутри Raskin, лучше стандартного маковского Exposé.

Возможно, Raskin можно использовать вместо рабочего стола, заодно заменяющего файловый менеджер? Это было бы удобно - эдакая волшебная поверхность, на которой умещается всё содержимое компьютера. К сожалению, и здесь нас ждёт череда разочарований: нельзя, к примеру, взять файл и перетащить из Raskin на нужное приложение. Да и простой перенос файла из папки в папку здесь превращается в целое приключение. Это нельзя сделать командой, можно только перетащить с места на место. Но что если эти места достаточно далеко? Придётся отдалять и приближать экран, не отпуская картинки. Такое упражнение требует изрядной ловкости.



Raskin мог бы стать довольно удобным средством для сортировки файлов, но пока что в этом качестве его использовать практически невозможно. Остаётся надеяться, что его создатели не обольщаются и понимают - до реализации задумки Джефа Раскина им ещё очень далеко.

Во-первых, было бы неплохо исхитриться и всё-таки встроить возможность не выходя из программы редактировать документы. Или хотя бы просматривать их не только в виде миниатюр. Если встроенный в Mac OS X просмотрщик Quick View справляется с этим, препятствий быть не должно.

Вторая важная задача - уменьшение страданий пользователя при навигации. Полная свобода здесь нужна не всегда. Возможно, стоит автоматически фиксировать экран на нужных элементах, подгоняя масштаб содержимого к размеру видимой области.

Хотя за полную версию приложения просят аж 36 долларов, в нём нет ничего такого, что пригодилось бы для дела. Raskin можно приспособить лишь для визуализации содержимого диска, но вряд ли это оправдает цену программы.

На Android сделают телефон-игровую приставку

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 13 августа 2010 года

В блоге Engadget появилась эксклюзивная информация относительно ещё не выпущенного телефона Sony Ericsson. Он будет предназначен специально для геймеров. Предполагается, что его внешний вид напоминает портативную приставку Sony Playstation Portable Go - то есть, у него будет сдвижной геймпад.

Логично было бы предположить, что в него встроят модернизированную прошивку PSP, однако аппарат будет работать под управлением ОС Google Android. Это достаточно странно, так как компания ещё не выпустила ни одного смартфона, на основе Android 2.0. Что касается нового аппарата, то для него планируется использовать ещё не вышедшую версию 3.0 Gingerbread.

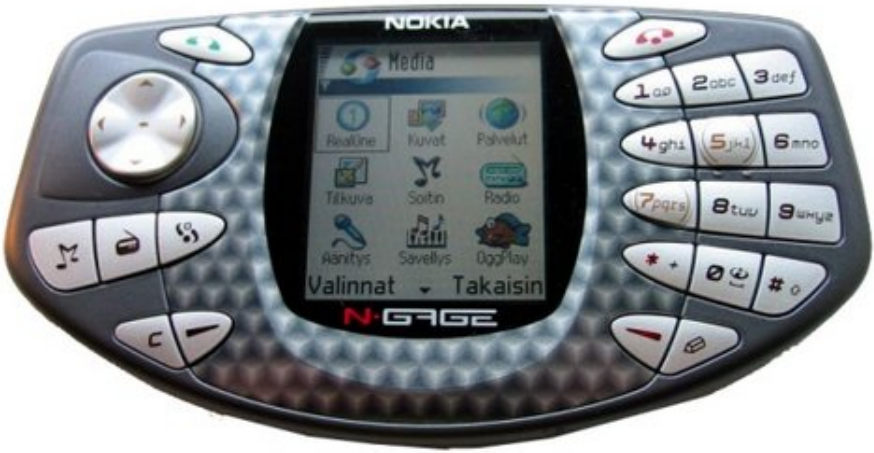
Предполагаемый внешний вид нового телефона (коллаж Engadget)

На сдвижном геймпаде будут не только стандартные кнопки PSP, но и то, что описывается как "длинный тачпад". У телефон оснастят большим дисплеем (от 3,7 до 4,1 дюйма) с разрешением 800x480 или больше, 5-мегапиксельной камерой и, скорее всего, процессором Snapdragon с частотой 1 ГГц. Корпус смартфона будет чёрным с серебристыми вставками, а геймпад - белым. Это устройство могло бы входить в линейку телефонов Xperia, но при этом его позиционируют как смартфон - PlayStation Portable. Те, кому удалось подержать аппарат в руках восхищаются его внешним видом.

Известно, что хороших игр для Android мало, да и пишут их разработчики неохотно - во-первых, платные приложения для этой платформы далеко не так хорошо покупают, как, скажем, для эпловских устройств на основе iOS, а во-вторых, разработчикам игр неудобно писать мощную игру, которая пойдёт на паре аппаратов и будет ужасно тормозить на остальных.

Поэтому Sony Ericcson претендует на целую новую категорию игр в магазине Android Market, притом, предназначенных только для нового смартфона. По графике они будут находиться где-то между играми для первой PlayStation и играми для PSP. Впрочем, не исключается, что в дальнейшем их позволят запускать и на других смартфонах, но только с соответствующими техническими характеристиками и контроллерами. Появиться новый аппарат должен уже в октябре, но это, конечно, неофициальная информация.

Всё это выглядит очень мило, но сразу же на ум приходит ещё один смартфон под названием Nokia N-Gage. Он являл собой практически то же, что и загадочный новый Sony Ericsson. Этот телефон представлял собой игровую платформу с играми, которые запускались только на нём. Сначала их нужно было покупать на картах памяти, потом стало можно скачивать из интернета.



N-Gage

Факт в том, что N-Gage провалился. Нет, конечно пару миллионов смартфонов удалось продать и для них есть около 80 игр, но, тем не менее, Nokia не смогла создать собственную популярную игровую платформу. В результате N-Gage стал игровым сервисом, доступным для большинства смартфонов компании. Он также не снискал особой популярности.

Как уже понятно, телефон Sony Ericsson хотя и будет, возможно, содержать слово PlayStation в названии, тем не менее к мобильной приставке PSP он практически отношения иметь не будет. Сможет ли не повторить судьбу N-Gage игровой телефон, основанный на игровой платформе, базирующий на Android, на которой уже есть игры, когда игры, которые разрабатываются для новой платформы пойдут только на этом телефоне? Если посмотреть на предыдущее предложение, то сразу становится понятно, что вряд ли.

Промзона: Телефон с двумя экранами

Автор: Николай Маслухин

Опубликовано 13 августа 2010 года

Идея телефонов-трансформеров не дает покоя дизайнерам которые хотят увеличить экран, сохранив при этом небольшие габариты устройства.

Дизайнер Ду Джун, отталкиваясь от идей, заложенных ещё в Nokia N92 и N93, разработал концепт телефона Sony Ericsson FH.

С виду это обычная раскладушка с шарнирным креплением. Новаторство Ду Джуна заключается в том, что он заменил традиционную клавиатуру на ещё один сенсорный дисплей, неотличимый по характеристикам от основного. При раскрытии телефона как раскладушки, нижний дисплей отображает клавиатуру. Если же распахнуть мобильник на манер книги, то получится двойной дисплей, позволяющий растягивать основное изображение на два экрана.

К тому же дизайнер предусмотрел режим "walkie-talkie", когда телефон разъединяется на две половинки, способные общаться друг с другом по каналу беспроводной связи.

Intercom-controlled band/分体
后实现对讲功能
Bluetooth connectivity/蓝牙连接
Sony Ericsson

Oracle атаковал Google и Android

Автор: Юрий Ильин

Опубликовано 13 августа 2010 года

Корпорация Oracle подала в суд на Google, обвинив его в нелицензионном использовании технологий, права на которые принадлежат истцу. Если конкретнее, то Oracle считает, что в мобильной операционной системе Android незаконно используются технологии Java, патенты на которую Oracle получил в результате приобретения корпорации Sun Microsystems.

Спорные патенты

- 6061520 - Method and system for performing static initialization
- 6125447 - Protection domains to provide security in a computer system
- 6192476 - Controlling access to a resource
- 6530080 - Method and apparatus for pre-processing and packaging class files
- 6910205 - Interpreting functions utilizing a hybrid of virtual and native machine
- 7426720 - System and Method For Dynamic Preloading of Classes Through Memory Space Cloning of A Master Runtime System Process
- RE38104 - Method and apparatus for resolving data references in generated code

Поглощение Sun обошлось Oracle в 5,6 миллиардов долларов, при этом антимонопольные органы Европы ещё и не сразу одобрили эту сделку.

Платформу Java в Oracle считают самым ценным свом приобретением - об этом говорил исполнительный директор Oracle Ларри Эллисон, то же самое утверждается в иске.

В нём же говорится, что Android напрямую конкурирует с Java в качестве программной платформы мобильных операционных систем (operating system software platform for cellular telephones and other mobile devices), и что при этом в Android используются Java-приложения и производные от Java технологии, на что Google не получал надлежащих лицензий.

Платформа Java - проприетарная разработка Sun Microsystems 1990-х годов. В 2006-2007 годах многие её компоненты (если не большая часть) были выпущены в открытый доступ под лицензией GNU. При этом Sun сохраняла контроль над процессом

разработки, с тем, чтобы избежать появления отдельных "рукавов". Для этого была создана программа Java Community Process.

В 2007 году Google объявил о начале разработки открытой платформы Android, причём анонс этот разработчикам Sun не понравился: реализация Java по версии Google сильно отличалась от рекомендованной Java Standards Group (в частности, Google использует виртуальную машину Java собственной разработки). Следовать нормам Java Community Process Google также отказался.

Android за последний год совершил колоссальный рывок, его доля на рынке подскочила аж до 17,2%, что вывело его на третье место после Symbian и RIM. Google обзавёлся весьма крупными партнёрами, в том числе - Motorola и HTC, которые активно выпускают мобильные устройства на базе Android, на очереди - Lenovo и Dell. Тут-то Oracle и вспомнил, что ему есть чего возразить.

"Google имел представление о патентном портфолио Sun, включая перечисленные в данном иске патенты, с середины последнего десятилетия, когда нанимал на работу некоторых разработчиков Java из Sun", - говорится в иске. Очевидно, в первую очередь имеются ввиду Эрик Шмидт, исполнительный директор Google, и Урс Хёльцл, старший вице-президент по операциям. Шмидт действительно руководил командой разработчиков Java в Sun, ещё до того, как сделался сначала исполнительным директором Novell, а затем перешёл на аналогичную должность в Google (дело было в 2001 году). Урс Хёльцл также имел прямое отношение к созданию Java.

Теперь Oracle в своём иске требует возмещения ущерба (без указания суммы) и - чтобы весь софт, нарушающий патенты, принадлежащие Oracle, был полностью уничтожен.

Один из создателей Java, Джеймс Гослинг, покинувший Sun/ Oracle спустя непродолжительное время после слияния обеих компаний, отреагировал на новости об иске коротким, но хлёстким блог-постом, в котором заявил, что ничего удивительного в этой ситуации нет:

"Когда на совещаниях в процессе слияния Oracle и Sun нас мурыжили по поводу ситуации с патентами между Sun и Google, мы все видели, как горели глаза у юриста Oracle. Подавать

патентные иски - никогда в генетическом коде Sun такого не было. Увы..."

История, конечно, хрестоматийная и довольно-таки симптоматичная. Конкурентная борьба переезжает в залы судебных заседаний, когда на других фронтах исчерпаны силы и средства. Или когда у истца появляются более-менее законные поводы поживиться за счёт конкурента (то есть стать патентным троллем).

По большому счёту из этого редко получалось что-то значимое: компания BeOS, обвинявшая Microsoft (и небезосновательно) в препятствовании ведения бизнеса, так и канула в лету. SCO Group объявляла миру, что владеет всеми правами на Linux, да где она теперь?

Обыкновенно подобные попытки крупных компаний бороться друг с другом в зале суда для заканчиваются полюбовными договорённостями и/или выплатами хороших отступных - недостаточных, впрочем, для того, чтобы причинить ответчику действительно крупные неприятности.

Пока неизвестно, как будет разворачиваться тяжба между Google и Oracle. Финансовые показатели последнего времени у обеих компаний были очень близки друг к другу, притом, что в Oracle работают в пять раз больше народу.

Как бы там ни было, за время своего существования Google успел-таки превратиться в один из столпов американской экономики, а к таковым суды обычно относятся с куда большим пиететом, чем ко всем остальным. Так что нелепое требование Oracle найти и уничтожить всё ПО Google, нарушающее принадлежащие первой компании патенты, скорее всего в итоге сконвертируется в многозначную сумму всё тех же отступных.

И стороны разойдутся вполне довольными друг другом.

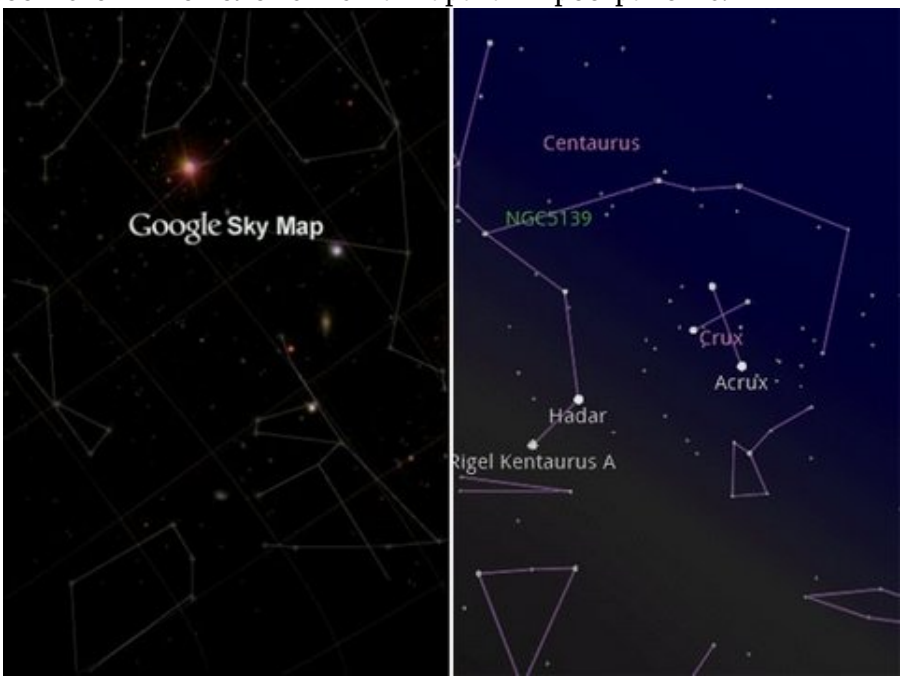
Но возможен и другой вариант: получив отступные от Google, Oracle вплотную займётся многочисленными OEM-поставщиками мобильных устройств на базе Android, а это может привести к тому, что система Android из нынешних фаворитов провалится куда-нибудь... ниже плинтуса, например.

Читайте также:Погубит ли Oracle проекты Sun

Софт: Как найти звезду с помощью Android

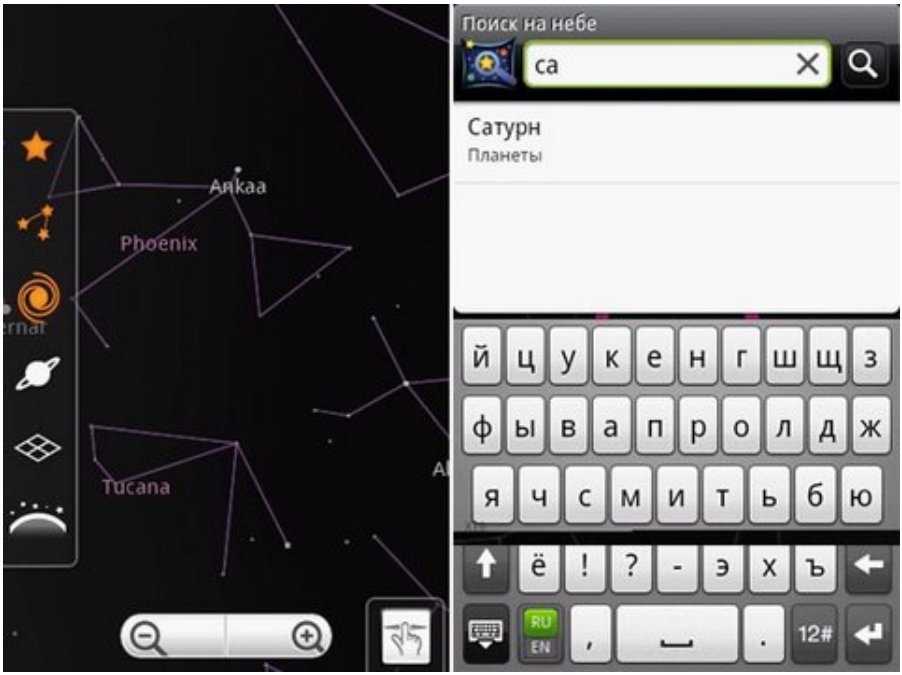
Автор: Николай Маслухин
Опубликовано 13 августа 2010 года

Google Sky Map - это небольшое приложение для смартфонов на основе Google Android (1,5 мегабайта). Оно рисует на экране карту звездного неба, основываясь на данных, полученных от GPS приемника, датчика наклона и цифрового компаса устройства. Достаточно повернуться на полградуса или приподнять мобильник, как программа тут же перерисует картинку в соответствии с положением аппарата в пространстве.



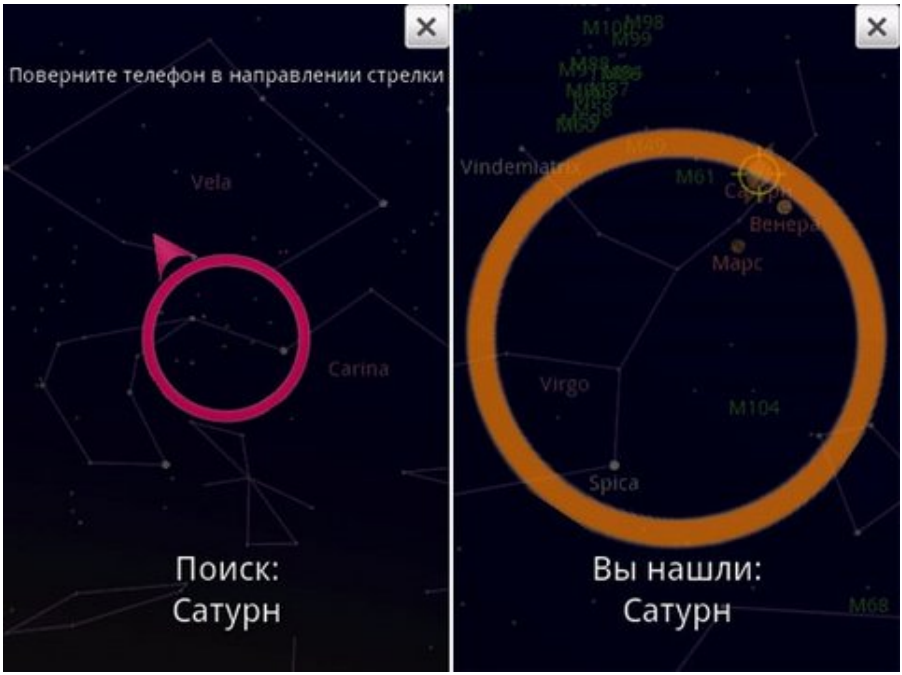
Заставка и рабочий экран

По умолчанию на экране отображаются только звезды и созвездия. Прикосновение к дисплею вызывает виртуальные кнопки масштаба и боковое меню включения-выключения слоев отображения. Всего таких слоев шесть: звезды, созвездия, объекты из каталога Мессье, планеты, сетка координат и линия горизонта.



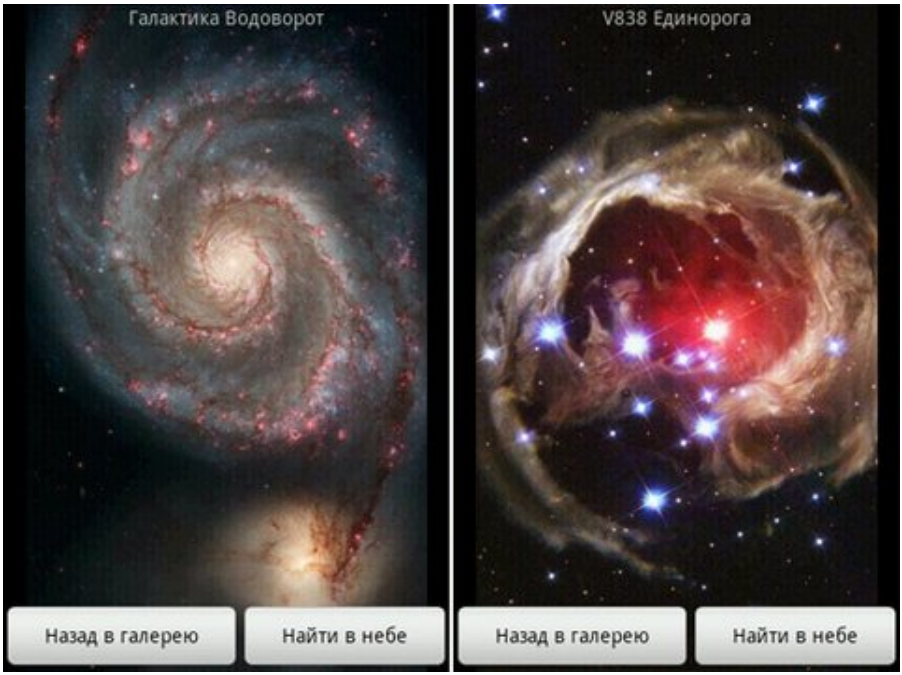
Меню программы и встроенный поиск по звездным телам

Помимо отображения звездного неба, приложение позволяет искать небесные тела. Так, если ввести в строку поиска какую-нибудь планету или звезду, программа покажет подсказку и попросит повернуться так, чтобы искомый объект оказался перед экраном. Ловить таким образом какой-нибудь Сириус или Малую медведицу очень увлекательно.



Поиск Сатурна

Тут есть одна неприятная особенность локализации: планеты отображаются и ищутся на русском, а звезды и созвездия - только на английском языке. Помимо звезд и созвездий, впрограмма содержит небольшую галерею с красивыми фотографиями, полученными с телескопов. Любой из изображенных объектов можно найти с помощью того же встроенного поиска. Конечно, невооруженным глазом такое не увидишь, но для астрономов-любителей, купивших свой первый телескоп, такая возможность будет нелишней.



Программа производит положительное впечатление. Дело тут даже не астрономии, просто Google Sky Map - одно из немногих приложений, не только не потерявших в функциональности от переезда на мобильную платформу, а наоборот, существенно расширившая набор возможностей. Остается надеяться, что в следующих версиях программы появится элемент дополненной реальности. Было бы очень удобно получать дополнительную информацию о планетах и созвездиях при нажатии на всплывающую подсказку.

Для мобильной системы iOS, на которой работает iPhone, iPod Touch и iPad, существует аналог Sky Map - Star Walk. В чем-то она очень похожа на разработку Google, а в чем-то превосходит. А уж насколько роскошно она смотрится на iPad'е...

July 7, 2010
Venus
Mars
Rises at 9:43 PM
Sets at 11:19 AM
Elevation 67°
Rises at 11:24 PM
Sets at 12:08 PM
Elevation 59°
7/5/10
7/6/10
Today
7/8/10
7/9/10
Jupiter
Saturn
Rises at 12:46 PM
Sets at 12:49 AM
Elevation 53°
Rises at 12:23 AM
Sets at 12:46 PM
Elevation 55°
Rises at 6:22 PM
Day length 14:36
Sets at 8:58 AM
Elevation 75°

Star Walk

Кому достанутся дополнительные частоты LTE

Автор: Максим Букин

Опубликовано 13 августа 2010 года

Основной потребитель значительного спектра радиочастот в России, Министерство обороны, совершенно не стремиться ускорять конверсию частот, которые пригодны для строительства сетей LTE. Гражданским операторам связи приходится регулярно "теребить" государственные органы власти с теми или иными предложениями по высвобождению уже очищенных частот для разворачивания на их базе новых стандартов связи. Недавно, после очередных настойчивых просьб игроков рынка, госкомиссия по радиочастотам (ГКРЧ) предложила высвободить частоты в диапазоне 2,5-2,7 ГГц, которые зарезервированы в России для цифрового телевидения в формате MMDS.

В данном случае идет речь о частотах, которые еще в 1999 году были отданы под проект Multichannel Multipoint Distribution System - системы наземного телевещания, в чем-то напоминающей кабельное телевидение. В этой полосе частот предполагалось разместить до 24 аналоговых телевизионных каналов принятого в России стандарта D (SECAM, 8 МГц) или до 31 канала европейского стандарта B (PAL, 6,5 МГц). В MMDS обратный канал не предполагается, хотя систему можно достроить до двунаправленной.

Не смотря на то, что в России сети MMDS развернуты более чем в 30 городах, говорить об успешности проекта не приходится. Радиус действия у подобных систем небольшой (по сути - прямая видимость), а число пользователей измеряется десятками тысяч человек. То есть глобального проекта так и не случилось. Но у некоторых компаний есть эти частоты в пакете лицензий. Например, крупный игрок рынка MMDS "Космос-ТВ", наполовину принадлежащий АФК "Система" (основной актив компании - оператор МТС).

В любом случае, говорить о подобном проекте можно только с определенной долей вероятности - дело в том, что 11 августа совещания ГКРЧ сорвалось по организационно-техническим причинам, а новая дата подобного мероприятия пока не назначена.

Кроме того, надо учитывать, что подобные частоты сами по себе малозначимы. Несмотря на горячее желание их получить, которое исходит, помимо прочего, от компании "Основа телеком",

частично принадлежащей оператору связи Минобороны "Воентелекому", а также от "Русэнерготелекома", их можно использовать только для старта LTE и для расширения емкости подобных сетей в крупных городах. Основная ставка для экономически выгодного строительства сетей LTE делается на диапазон 700-900 МГц, в котором у той же "Большой тройки" уже есть выделенные частоты, которые пока что жестко закреплены за технологией GSM.

Фактически, без принятия регулирующими органами принципа технологического нейтралитета, когда коммерческие компании смогут строить любые сети передачи данных на выделенных им диапазонах, всем игрокам рынка придется вкладывать деньги в строительство сетей на частоте 2,5-2,7 ГГц. Это априори дороже. Но если принцип все-таки будет принят, "Большая тройка" мгновенно окажется в лидерах, благо операторское оборудование от ведущих вендоров (вроде Alcatel-Lucent, Ericsson, Nokia Siemens Networks или Huawei) для имеющегося в их распоряжении диапазона 800-900 МГц присутствует в избытке.

В настоящий момент ближе всех к первому, пусть и демонстрационному, запуску сети LTE находится оператор "Скартел". Несмотря на недавний отзыв у него частот для LTE в 180 городах России, компания планирует использовать для этого оставшиеся в него частоты, которые ранее выдавались для мобильного WiMAX. В Казани у "Скартела" есть две полосы частот по 10 МГц и 30 августа компания планирует запустить порядка полутора сотен БС с перспективой расширения до 260 станций. Основная проблема заключается в том, что клиентского "железа" для работы с подобными сетями пока не очень много - в основном это дорогие USB-модемы, которые в России пока не сертифицированы. Так что о реальном введении в эксплуатацию подобных сетей можно говорить не ранее 2011 года. Остаётся только надеяться, что основные игроки рынка всё же разберутся, на каких частотах их разворачивать.

Михаил Елашкин (Elashkin Research) о конфликте Oracle и Google

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 13 августа 2010 года

Oracle начала патентную войну с Google. Поисковый гигант обвиняется в незаконном использовании технологий, права на которые Oracle приобрела вместе с SUN. Своей точкой зрения на этот конфликт с корреспондентом "Компьютерры" поделился один из ведущих российских аналитиков, директор компании Elashkin Research - Михаил Елашкин.

- Каков ваш взгляд на ситуацию с этим патентным иском?

- В современном мире патенты давно переросли те функции, которыми они были наделены при создании и стали скорее оружием в борьбе компаний. Именно с этой точки зрения и следует рассматривать этот конфликт.

- Каковы его причины?

- На первом плане очевидно желание Oracle удержать контроль над стандартами технологии, ради которой в

значительной степени и был куплен Sun-Java. До Google перехватить контроль над Java пытался Microsoft и, в более джентльменской форме, IBM. Sun последние годы был не в той форме чтобы ссориться с могучим Google, а вот Oracle это вполне по плечу. И тут возникает второй уровень - личность Лари Элиссона и его отношения к тому, кто должен быть на вершине.

Всем известна его "нелюбовь" к Билу Гейтсу. Наивно думать, что эта нелюбовь строится на личных отношениях - только власть и деньги. Сейчас Гейтс вышел из игры, а Microsoft перестает быть главным раздражителем на рынке. А вот Google, безусловно, стремится стать единственным богом. Вот Брину и компании поставили флажки. Показали что на рынке есть зубастые кроме него.

- Каков ваш прогноз развития ситуации?

Чем кончится эта история? И для Oracle и для Google Java и Android не основные продукты, обеспечивающие прибыль. В соответствии с правилами корпоративно-патентных войн, Google выкатит Oracle встречный иск о нарушении патентов и через лет пять работы сотен очень дорогих юристов, компании мягко договорятся о сумме компенсации.

- Oracle по хозяйски обходит владения SUN и просто метит территорию?

- В общем да. Он купил некоторые активы SUN, которыми те не могли распорядиться наилучшим образом - не хватало денег, харизмы, влияния... а Oracle добавляет их себе в обойму и стреляет очередями.

- А чем, собственно, Гугл угрожает Oracle? Разве Android и Dalvik так опасны?

- Это ключевой вопрос для Oracle: модель корпорации всегда была - данные первичны и Oracle обеспечивает управление ими через свои СУБД.

- Но причем здесь Google?

- Google выходит на эту же территорию с другой стороны - через свои сервисы. Хочет чтобы все данные были у них, на их серверах. Зачем тогда Oracle?

Получается Dalvik здесь не при чем и вопрос более глобальный?

-Конечно.

- Патенты - лишь повод?

- На первом уровне нужно отстоять стандарты - иначе, зачем было покупать SUN? На втором - стандарты это оружие чтобы придержать Google.

- Есть еще один крупный игрок, которому мешает Google. Какова вероятность картельного сговора между Oracle и

Microsoft?

- Когда компании владеют значительной долей рынка или являются монополистами, то государство особенно тщательно контролирует чтобы они не заключили картельное соглашение. Именно поэтому сговор между MS и Oracle, а шила в мешке не утаишь, смертельно опасен самим этим компаниям. Максимум что могло быть - осторожное прощупывание типа "как бы вы отнеслись к гипотетической ситуации если бы..."